

DibujArte Book

9



VANGUARDIA
EDITORES

No.9
\$49.90

www.vanguardiaeditores.com

EDS

erik.eds@gmail.com

Módulo Técnicas

Tomo Animales

DibujArte **Book**

TOMO 9

**DISEÑO
DE
ANIMALES**

DIBUJARTE BOOK No.9 es publicada por **EDITOPOSTER S.A.**

Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. Tel./Fax.
13-23-0-100.

Preprensa EP/Zaragoza Tel.13-23-0-100.

Impresa en PROCESOS INDUSTRIALES DE PAPEL, S.A. de C.V. Tel. 5576-0183.

Reserva de Título I.N.D.A. 04-2000-101009100400-102, Cert. de Licitud de
Título SEGOB Exp. 1/432*00*01*/15273 No.11742 Cert. de Licitud de Contenido
SEGOB Exp. 1/432*00*01*/15273 No.8440 Dist. D.F.: Unión de Expendedores
y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No.50 México, D.F. por
medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F.

Dist. Foránea: CODIPLYR S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F.

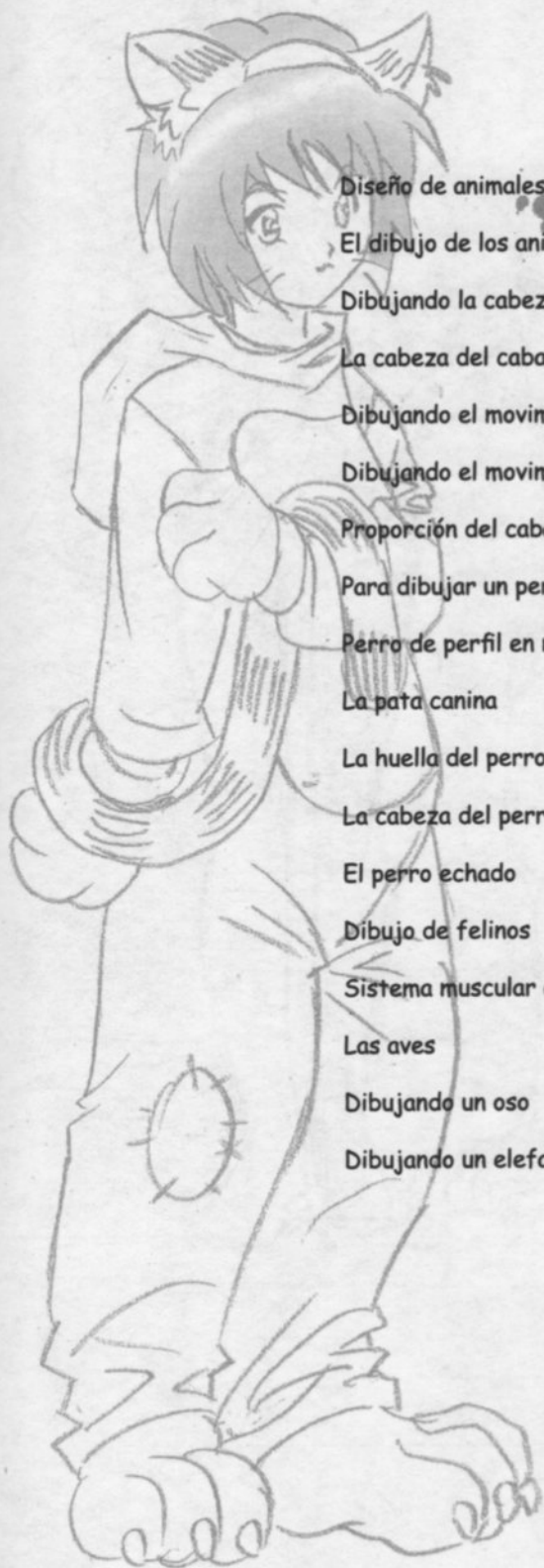
En locales cerrados Publicaciones CITEM S.A. de C.V. Av. del Cristo #101 Col.
Xocoyahualco, Tlanepantla Edo. de Méx. C.P.054080.

Impresa en México Copyright © 2002 Fecha de publicación: DICIEMBRE 2007.

Dibujarte ® es marca registrada ante el Instituto Mexicano de Propiedad Industrial
No. de registro 937964.

Publicación Mensual.

CONTENIDO



Diseño de animales

El dibujo de los animales

Dibujando la cabeza del caballo

La cabeza del caballo en tres cuartos

Dibujando el movimiento de la pata delantera

Dibujando el movimiento de la pata trasera

Proporción del caballo con respecto al ser humano

Para dibujar un perro

Perro de perfil en movimiento

La pata canina

La huella del perro

La cabeza del perro

El perro echado

Dibujo de felinos

Sistema muscular del león

Las aves

Dibujando un oso

Dibujando un elefante

7

8

19

21

24

25

35

40

43

45

47

51

54

56

58

74

90

98

Todos los trabajadores, colaboradores y directivos de **Vanguardia Editores** lamentamos el fallecimiento de nuestro colega y amigo ALBERTO HINOJOSA. A su familia nuestro más profundo pésame ante tan irreparable pérdida.

DISEÑO DE ANIMALES



DISEÑO DE ANIMALES

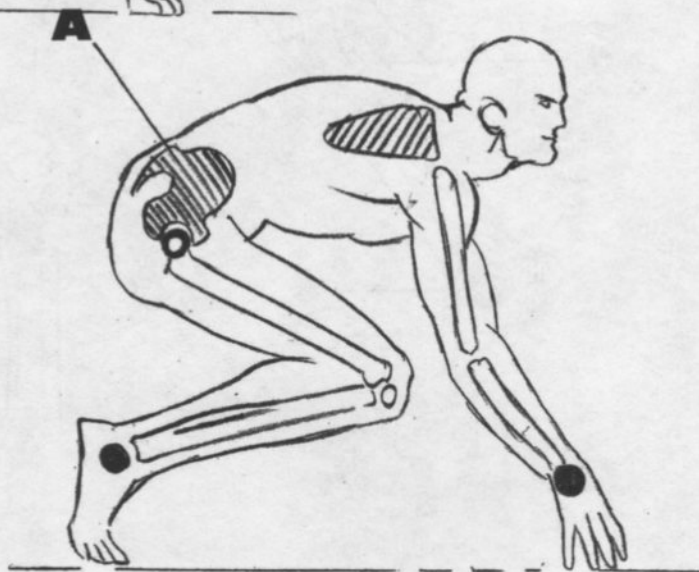
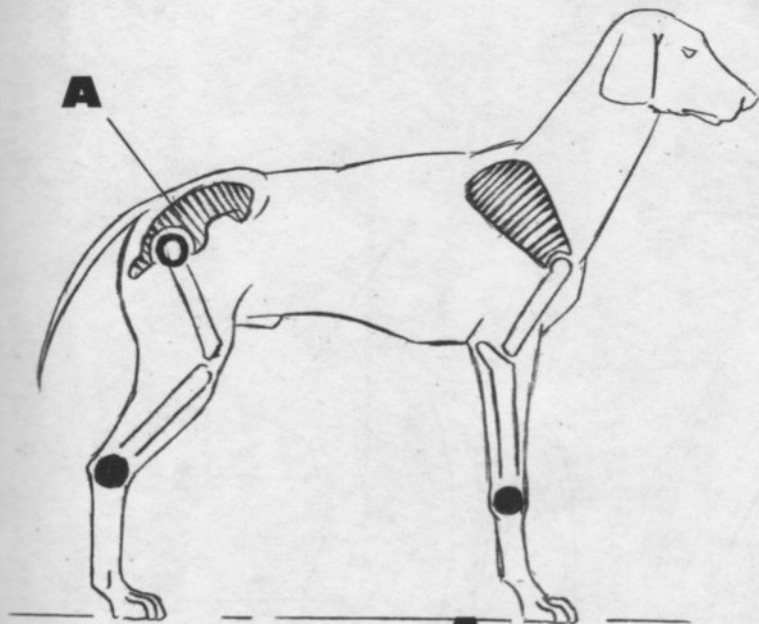


El dibujo es un tema muy amplio. Para tratarlo podríamos llenar toda una enciclopedia y remitirnos a los mismos principios de la historia. En las paredes de las cavernas, los hombres primitivos ya dibujaban, entre otras cosas, animales. Desde entonces a través de la historia, el dibujo ha crecido y se ha transformado de formas muy diversas; ha sido usado como adorno, como motivo religioso o con carácter meramente funcional, incluso como propaganda, información o a nivel didáctico; ha sido abstracto, geométrico, para diseñar, para decir o expresar algo, etcétera. En la historieta, el cómic o el manga ha sido utilizado con el fin de narrar. En revistas, el dibujo es ilustrativo. En la actualidad, puede ser una mera forma de pasar bien el rato, dado que dibujar es una actividad que muchos disfrutamos por el puro gusto de realizarlo, como cuando éramos niños. Aquí es donde volvemos a nuestros principios, a dibujar animales.

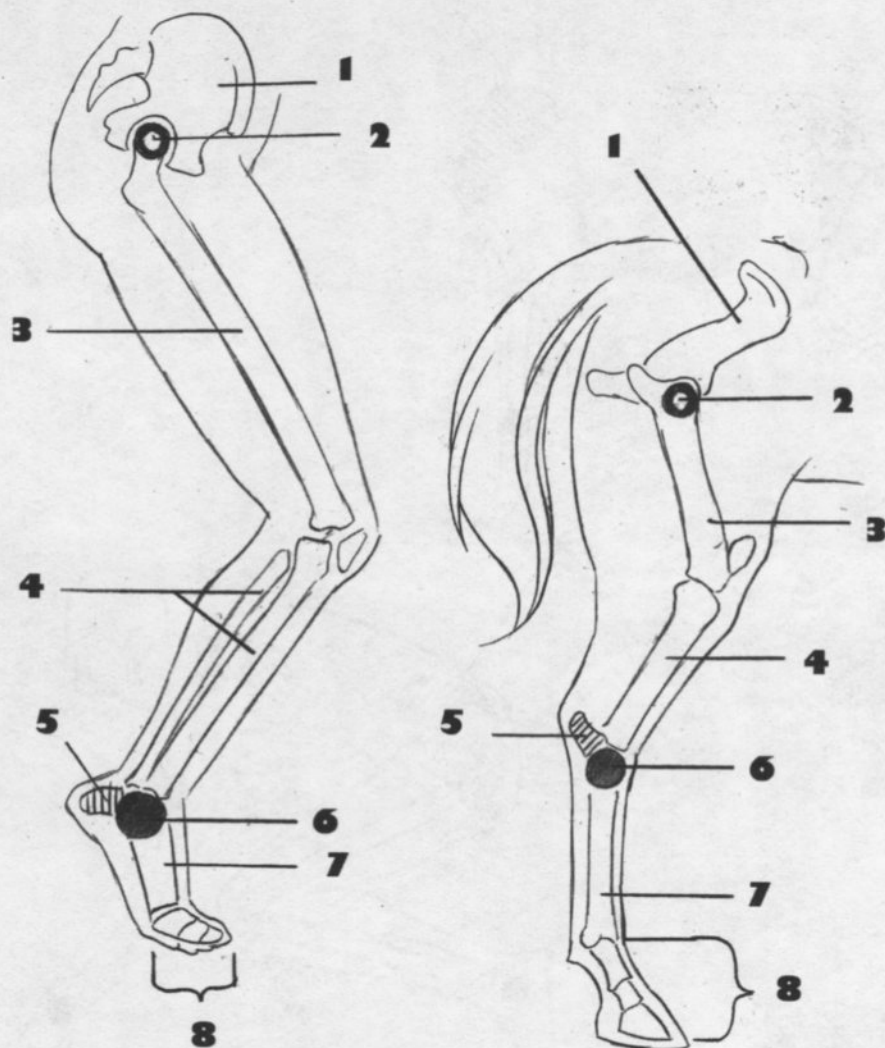
Después del ser humano, el dibujo del animal es el más recurrido y necesario. Todo dibujante se termina topando con el reto de representar animales de todo tipo. Copiarlos o documentarse en cada ocasión es una tarea larga y a veces difícil, sobre todo cuando no se tienen las herramientas suficientes. Aquí entra este libro, cuyo objetivo es señalar el camino para que puedas dibujar tus propios animales, y con el tiempo tengas la capacidad de darles el toque característico de tu estilo.

EL DIBUJO DE LOS ANIMALES





Antes de comenzar a estudiar la estructura animal, es importante compararla con la humana. En principio es más fácil estudiar el cuerpo humano de frente total; en el caso de los animales lo es estudiarlo en su vista lateral. Observa en esta ilustración las diferencias y similitudes que hay entre la estructura esquelética animal y la humana. Las áreas sombreadas, los puntos marcados y las estructuras que simulan los huesos son las mismas en ambos casos, sólo que están distribuidas de manera diferente tal como se puede apreciar, por ejemplo, en la pelvis (A).

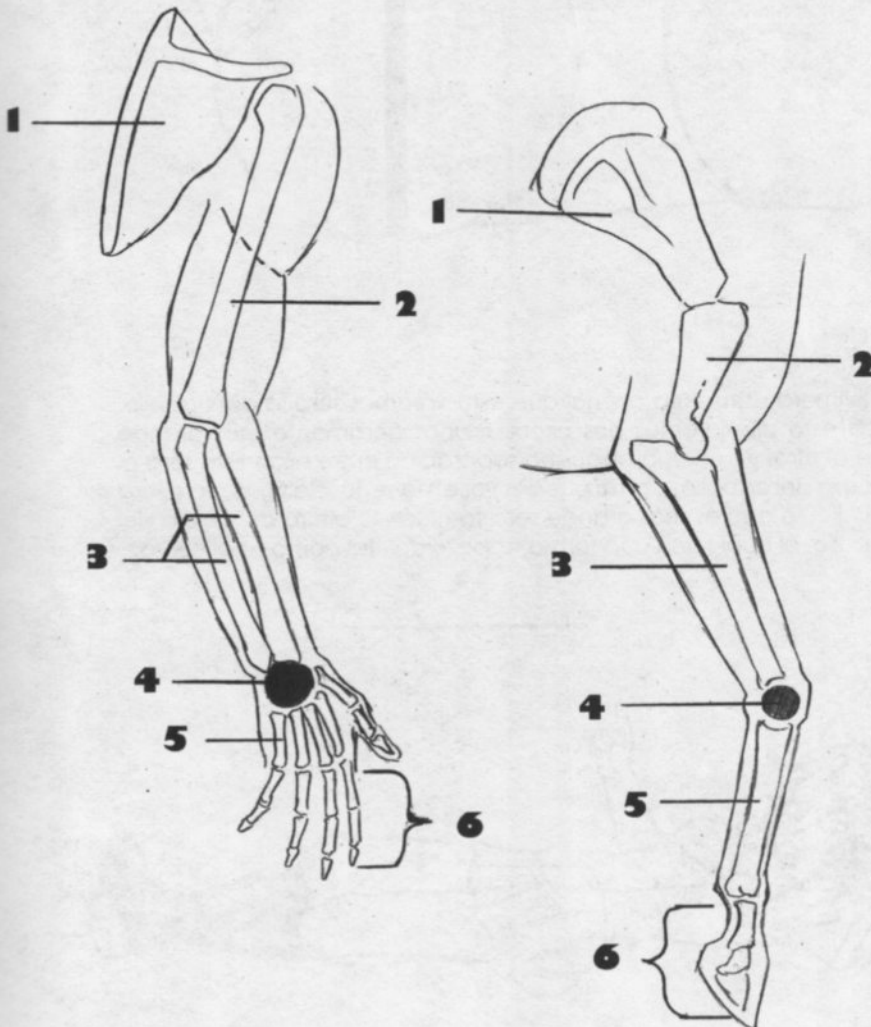


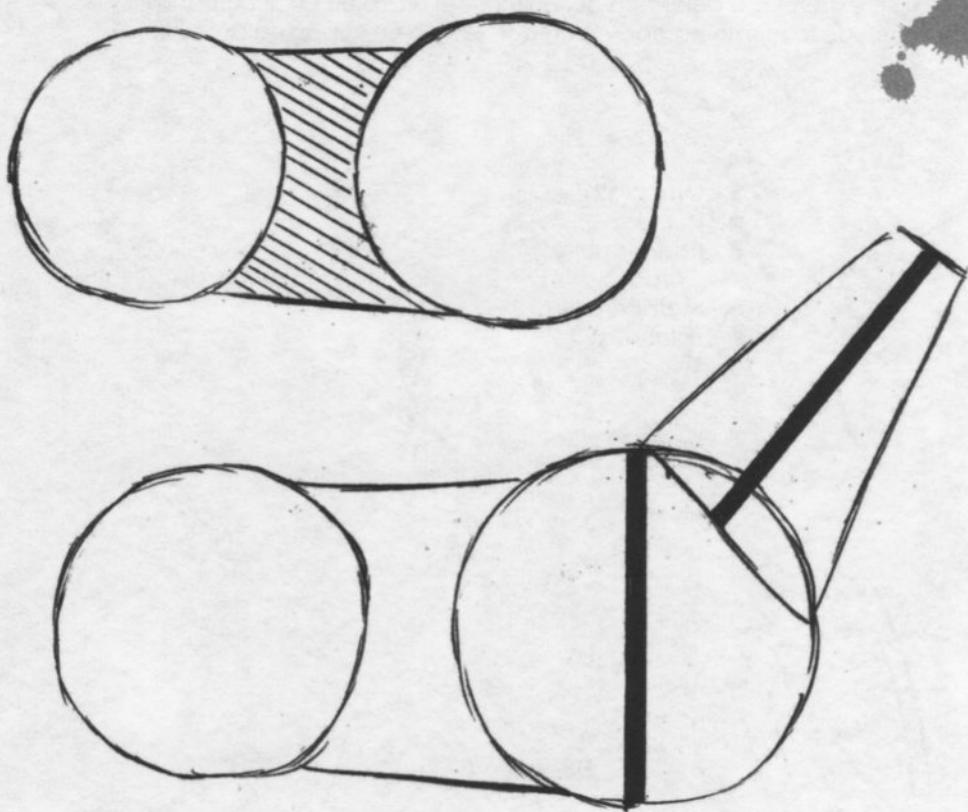
Tanto en el cuerpo humano como en el animal es necesario el conocimiento de la estructura ósea, pues el esqueleto es la base del movimiento y la proporción. Estas partes del esqueleto son elementales y debes memorizar tanto sus nombres como su forma básica.

- 1.- Pelvis
- 2.- Trocante (primero y principal punto de movimiento del pie)
- 3.- Fémur
- 4.- Tibia/peroné
- 5.- Calcáneo
- 6.- Tarso
- 7.- Metatarso
- 8.- Falanges

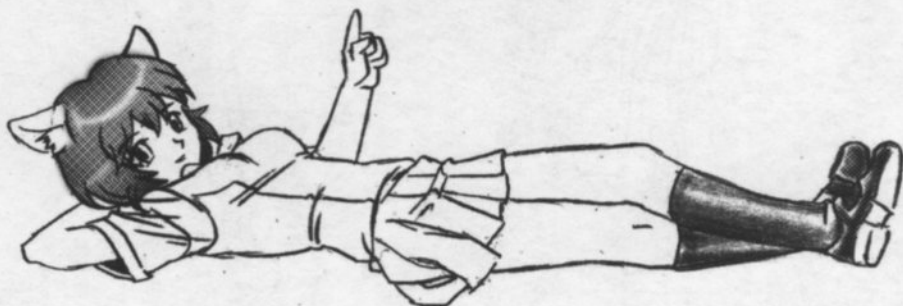
La extremidad delantera del animal y el brazo en el ser humano requieren de la misma comparación que se hizo en la página anterior.

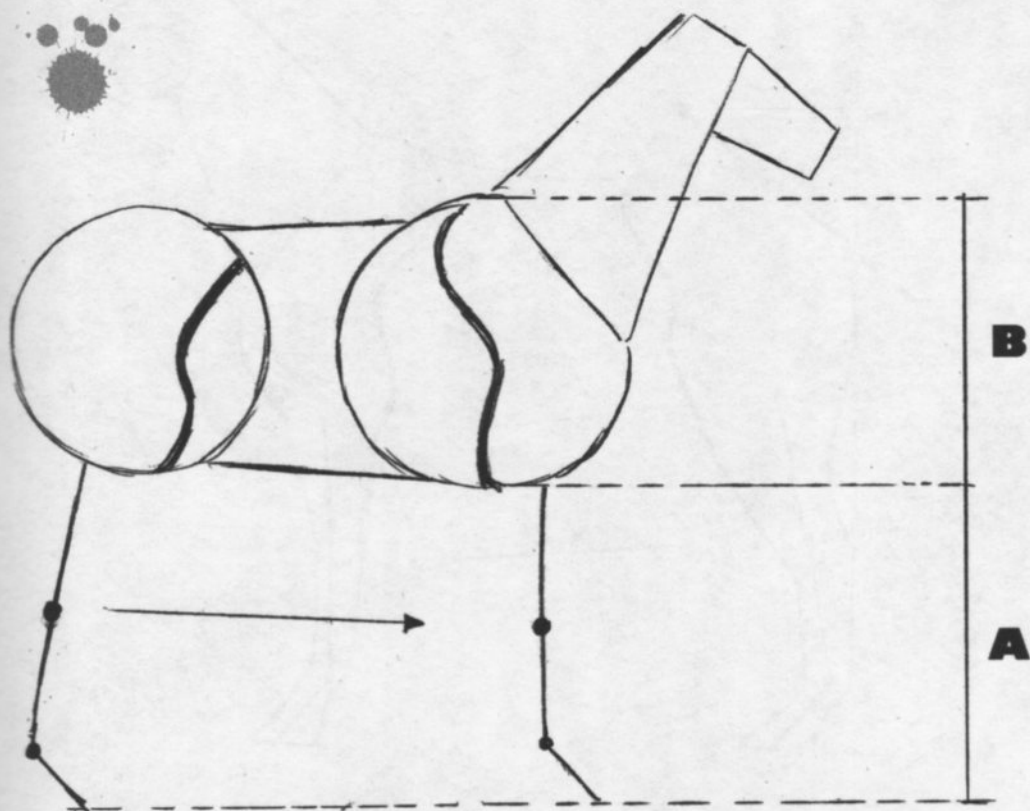
- 1.- Omóplato
- 2.- Húmero
- 3.- Radio/cúbito
- 4.- Carpo
- 5.- Metacarpo
- 6.- Falanges



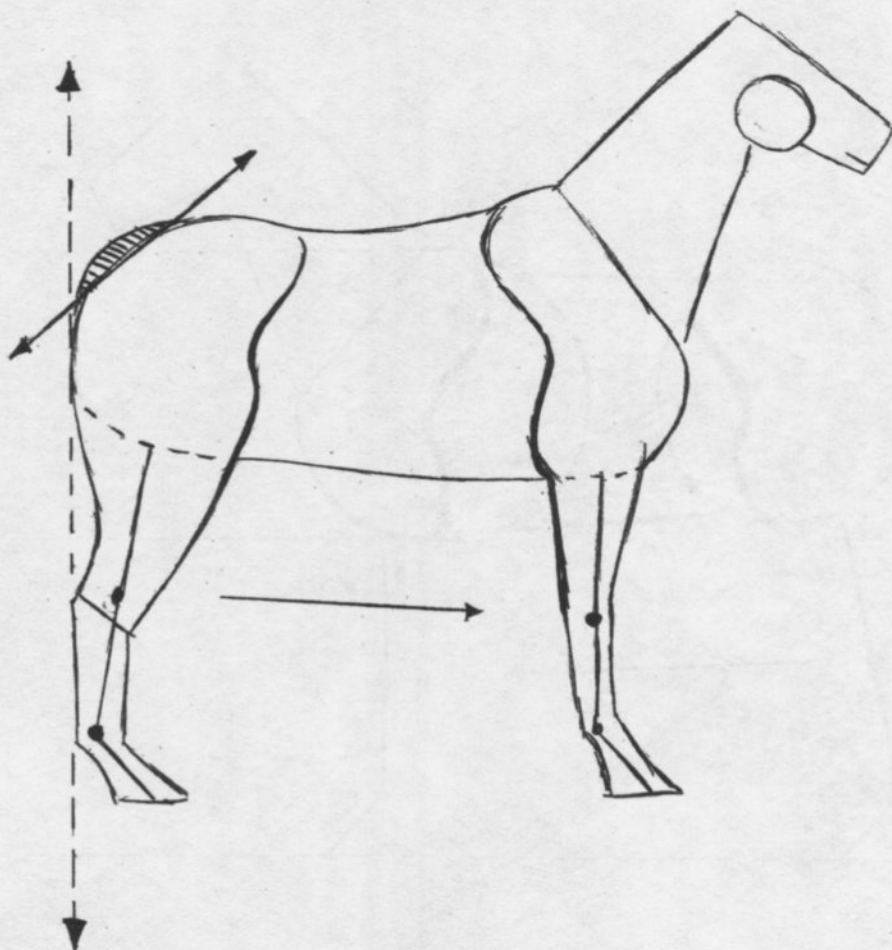


La primera estructura animal que estudiaremos será la del caballo. Para esto dibujaremos dos círculos, uno ligeramente más grande que el otro, y con una pequeña separación entre ellos. Esto será el cuerpo del caballo. Como puedes ver en la segunda figura, la altura del círculo que es más grande será también la altura del cuello del caballo, el cual tiene una forma trapezoidal, tal como se observa.

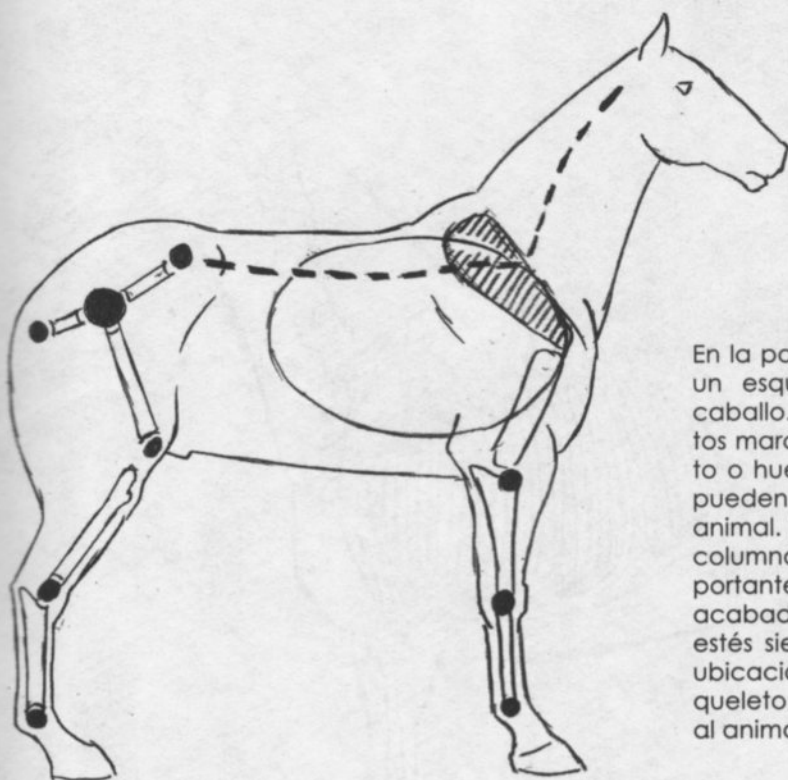




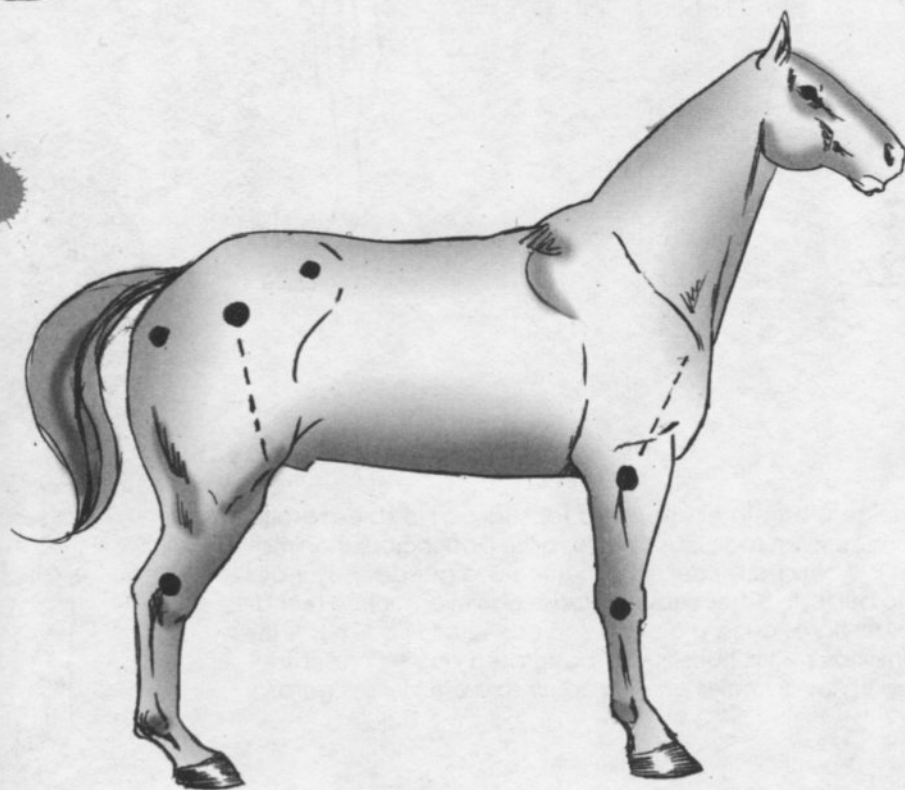
La distancia B es la altura del cuerpo, y la A es la de los pies, la cual es ligeramente más grande que la B. Como puedes ver, se completó la forma de la cabeza con una figura similar a la del cuello, pero más pequeña. Por otra parte, dentro de los círculos trazamos unas líneas con forma de "S". Estas formas se repetirán en la mayoría de los cuadrúpedos. Observa las articulaciones centrales de las patas. Como lo indica la flecha, la articulación de las patas traseras está ligeramente más alta que las delanteras.



Poco a poco estamos completando la forma del animal. Cada vez lo detallamos más, pero los pasos más importantes para aprender son los primeros. En esta ilustración puedes ver cómo aprovechamos la estructura de las páginas anteriores. Como puedes ver, recortamos una pequeña sección a la cadera del caballo, la cual coincide con las patas traseras del animal. También le añadimos algunos detalles a la cabeza.

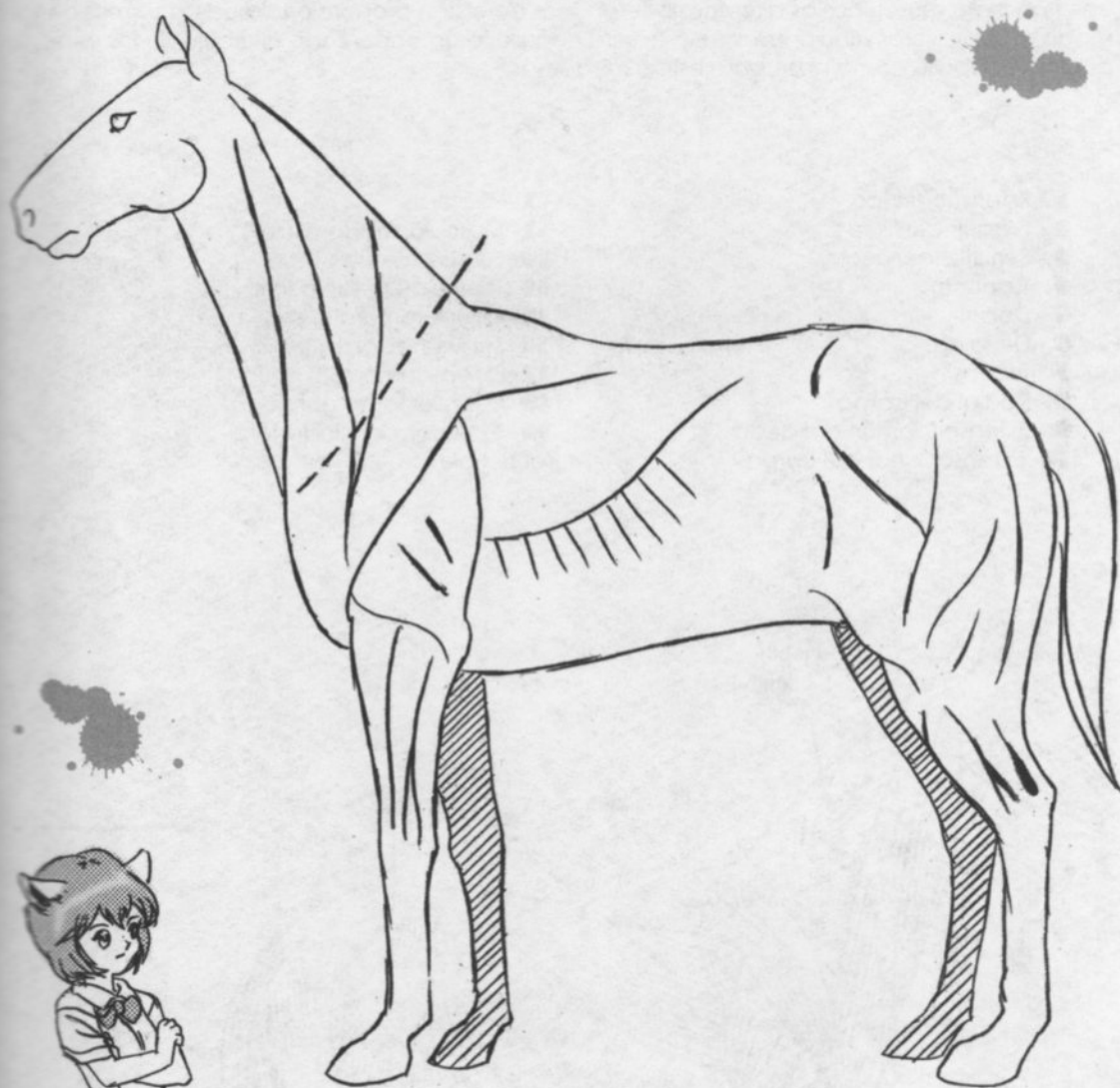


En la parte de arriba dibujamos un esqueleto simplificado del caballo. Cada uno de los puntos marcados son de movimiento o huesos importantes que se pueden ver a simple vista en el animal. La línea punteada es la columna vertebral. Es muy importante que al dibujar la figura acabada (como la de abajo) estés siempre consciente de la ubicación de las partes del esqueleto, pues éste le da forma al animal.





Aquí se presenta el esqueleto tal cual es. No es necesario conocerlo en todos sus detalles para poder dibujar animales. Por otra parte, definitivamente no lo puedes pasar por alto del todo. Checa las similitudes con el esqueleto humano, te darás cuenta de que son casi iguales, salvo por los tamaños de los huesos y la postura en que se presentan, que en los animales parece como si se estuviera a gatas.

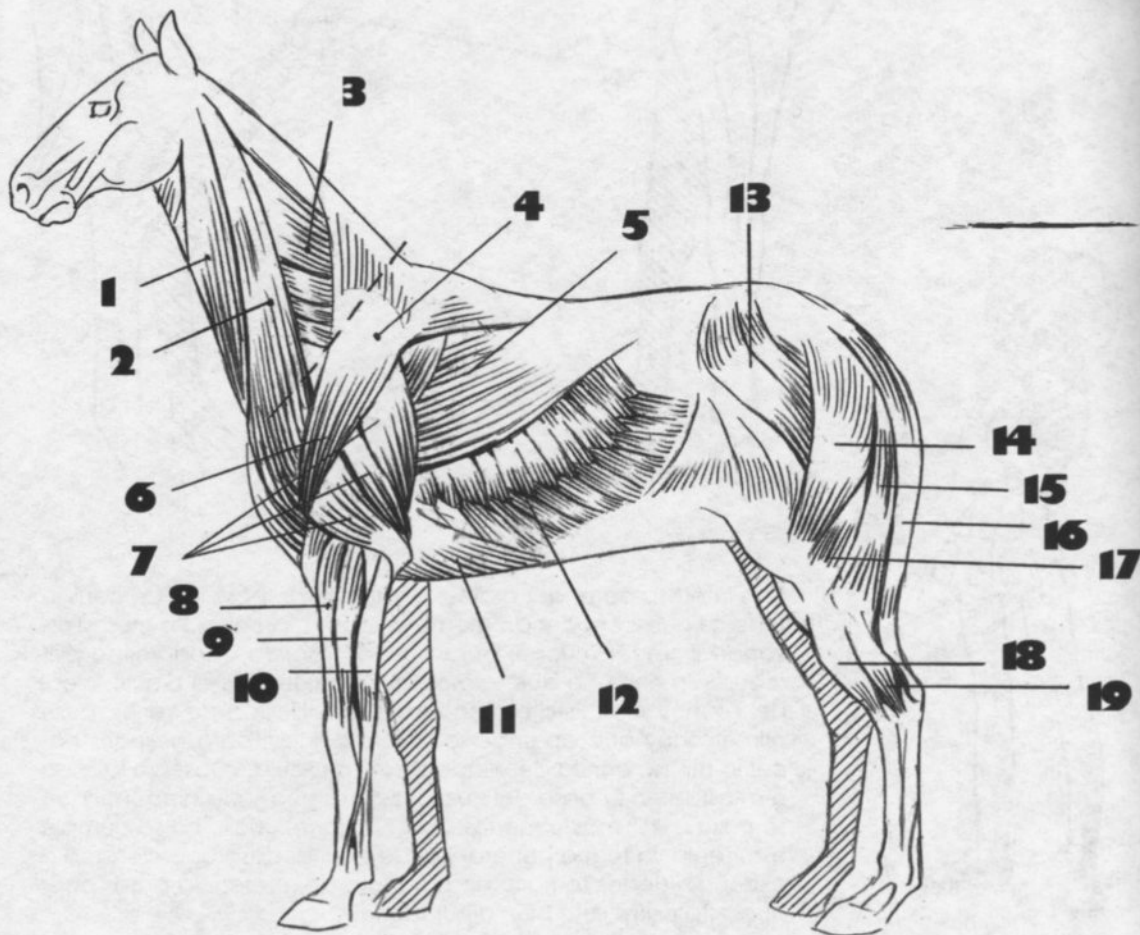


Si te interesa aprender a dibujar caballos, la posición de perfil la tendrás que conocer de memoria, como también los músculos. Puede parecer mucho, pero con la práctica cada vez te parecerán menos. Lo que vemos en esta figura es el dibujo lineal de los músculos. Ésta es una forma simplificada de verlos, pues primero hay que aprenderse la forma lineal para después hacer lo mismo con la detallada de los músculos. Observa la línea punteada en la base del cuello. Ésta es una línea diagonal que se traza a 45° más o menos. Si al dibujar el cuello no se cumple esta regla, la forma general puede resultar desproporcionada o extraña. Puedes tomarlo como punto de referencia para saber que esta parte está bien dibujada.

En esta ilustración se han incluido todos los músculos principales. Casi todos los animales, especialmente los mamíferos vertebrados y cuadrúpedos, tendrán una disposición muy similar en el aparato muscular. Las diferencias serán más de orden proporcional que de forma; de modo que si quieres dibujar animales, te será necesario aprender todo el dibujo de los músculos del caballo como base para hacer los demás.

- 1.- Esternocefálico
- 2.- Braquiocefálico
- 3.- Serratos cervicales
- 4.- Trapecio
- 5.- Dorsal
- 6.- Deltoides
- 7.- Tríceps
- 8.- Radial del carpo
- 9.- Extensor común del dedo
- 10.- Extensor lunar del carpo

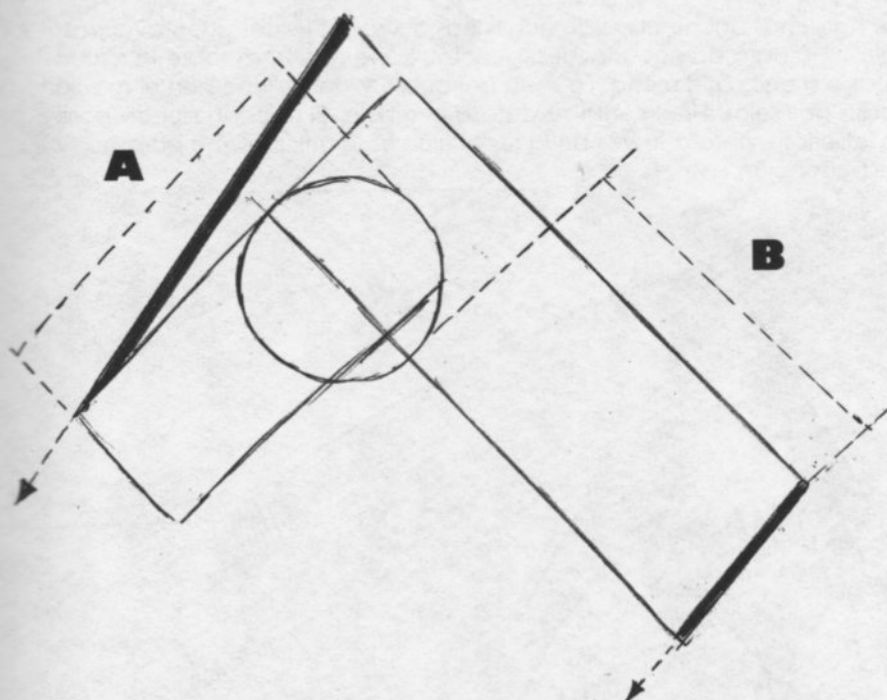
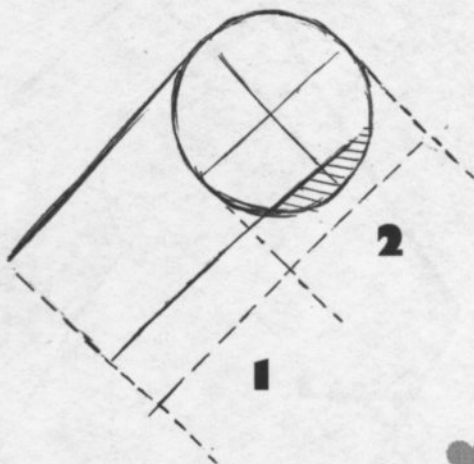
- 11.- Pectoral
- 12.- Músculos abdominales
- 13.- Glúteo medio
- 14.- Tensor de la fascia lata
- 15.- Bíceps femoral
- 16.- Semitendinoso
- 17.- Bíceps femoral
- 18.- Extensor largo del dedo
- 19.- Extensor del dedo lateral del pie



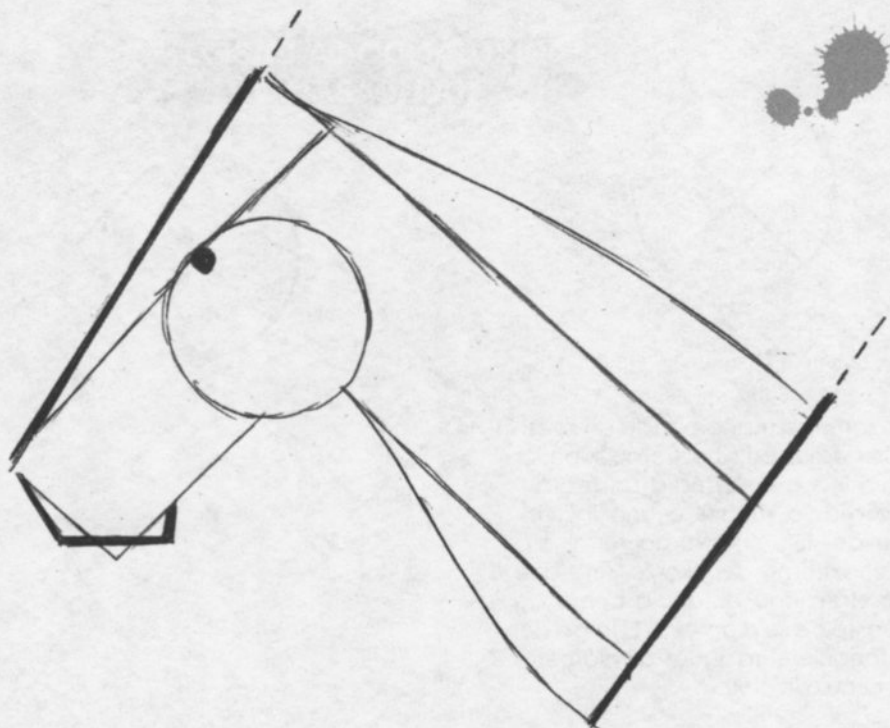
DIBUJANDO LA CABEZA DEL CABALLO



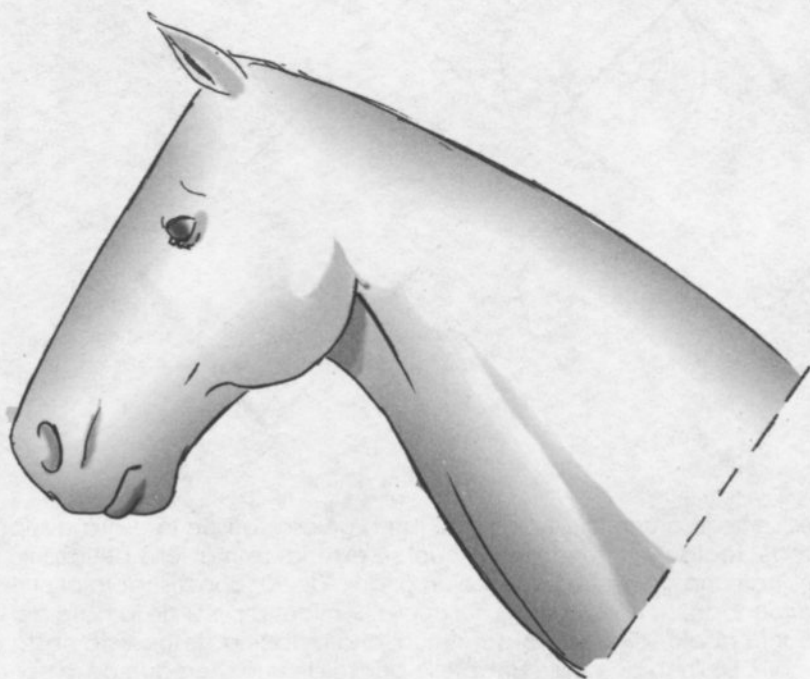
Dibujamos a mano alzada un círculo. Trazamos en su extremo superior una línea que formará un rectángulo más o menos a una inclinación de 45°, el cual no terminará en el extremo del círculo, sino que lo cortará una distancia como de un sexto de su diámetro. El largo del rectángulo será igual al diámetro del círculo inicial.



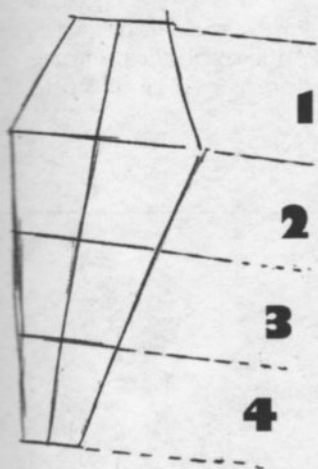
Después se trazará una línea diagonal (línea gruesa) desde la esquina superior izquierda del rectángulo formado, la cual se extenderá más allá del círculo inicial. Después con una línea que produce un ángulo de 90° con respecto al primer rectángulo formado, se hará el largo del cuello. Si mides a partir de la base del círculo inicial hacia abajo (distancia B) será igual a la distancia desde éste hasta lo que será la nariz. La línea de abajo del cuello partirá de una línea que pasa por el centro del círculo.



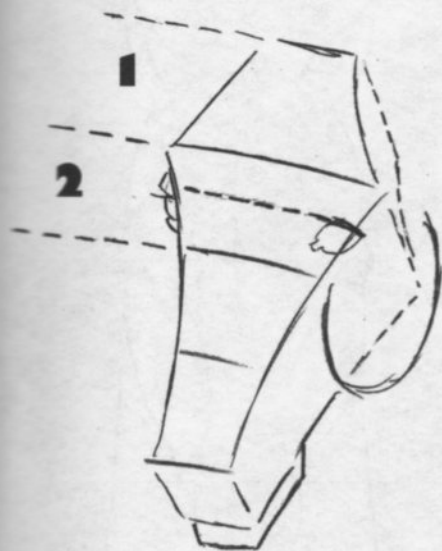
Después se hará más ancho el cuello con líneas curvas. Si te das cuenta, el paso anterior sólo sirvió para darnos una idea general. El ojo se situará sobre la circunferencia más o menos a la mitad. La línea del cuello y del cráneo con el maxilar superior serán paralelas. Finalmente se detalla el dibujo. El método puede parecer algo laborioso, pero a través de la repetición es la única forma para poder alcanzar la perfección.



LA CABEZA DEL CABALLO EN TRES CUARTOS

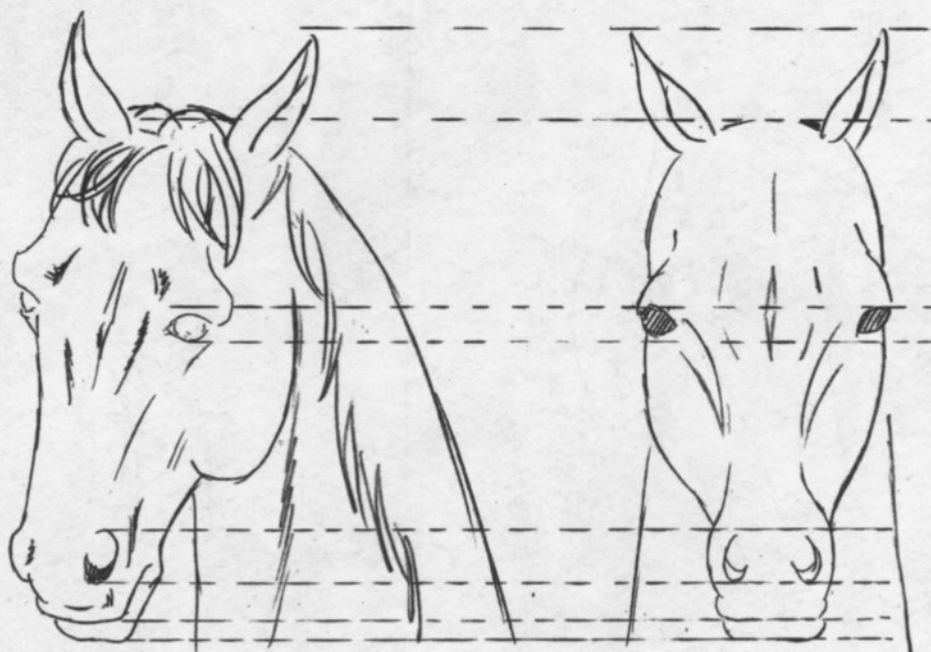
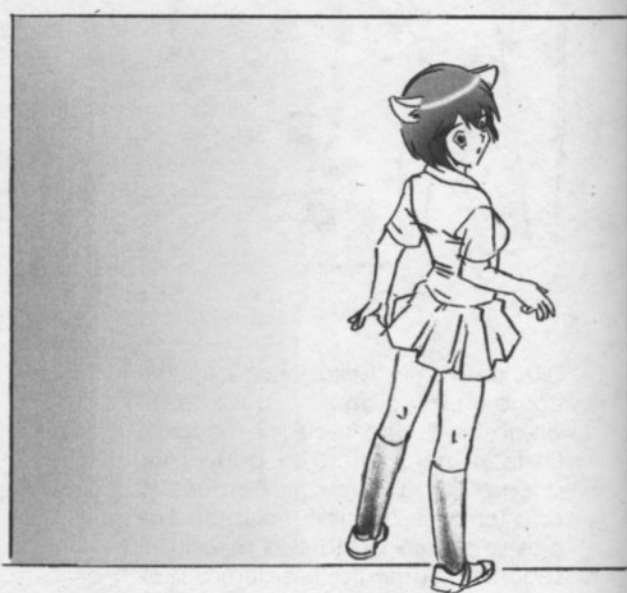
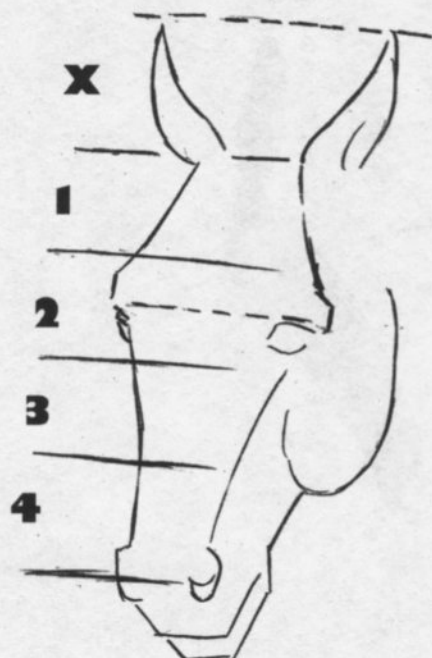


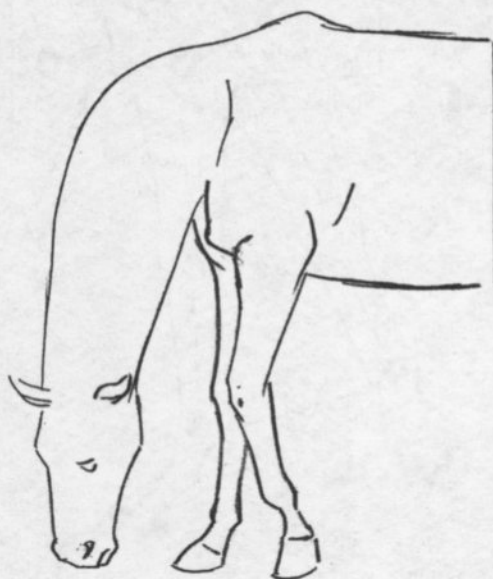
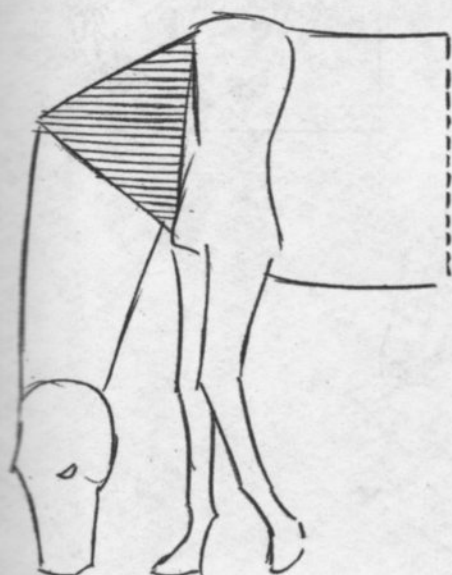
Dibujamos un hexágono irregular, como un sarcófago, el cual está dividido en cuatro secciones iguales. En la primera estará la parte más ancha de la cabeza. Después a esta forma le daremos volumen. Los ojos se situarán justo a la mitad del segundo segmento. Las demás partes se dibujarán poco a poco, como puedes ver en la figura de abajo.



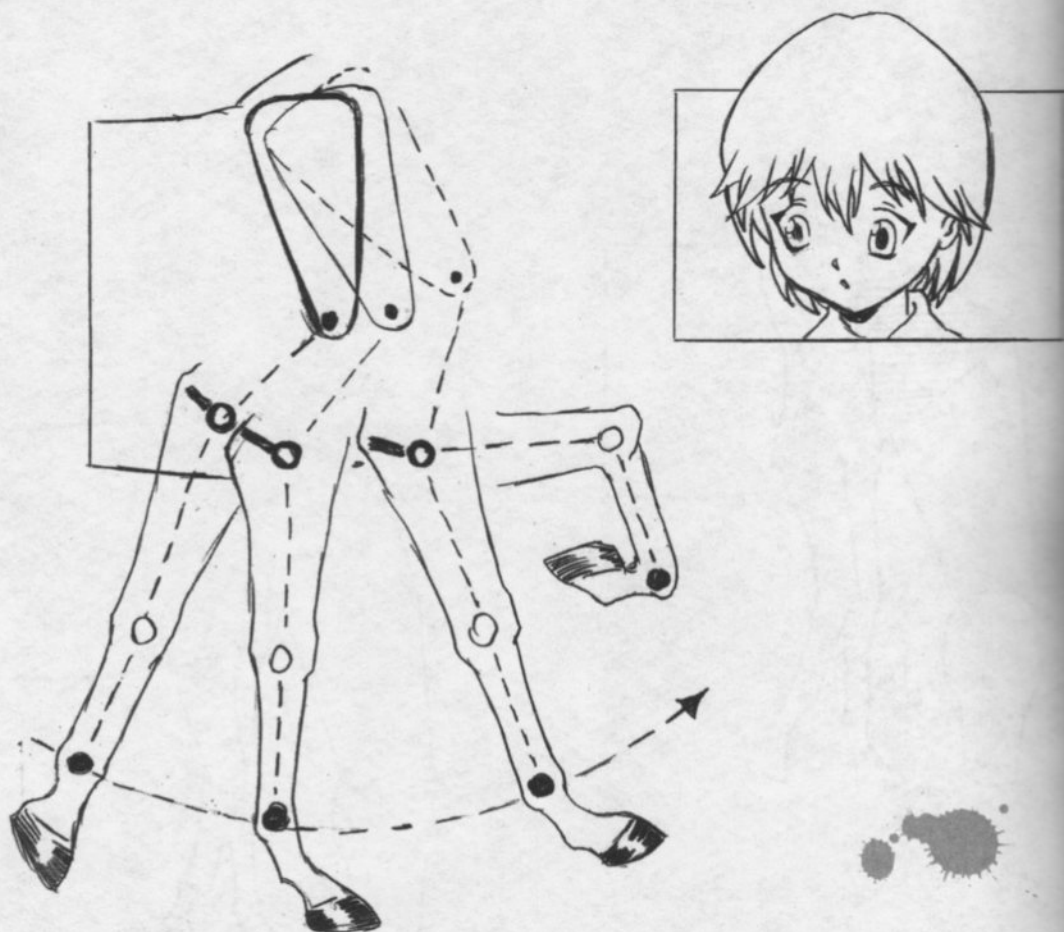
Si haces una quinta división hacia arriba, obtendrás el tamaño de las orejas.

A partir de la cabeza de tres cuartos dibujamos la de frente total. El perfil, el frente y los tres cuartos serán los ángulos básicos a trazar para dominar esta parte. A partir de éstos podrás ir variando hasta dibujar ángulos difíciles y en perspectiva.



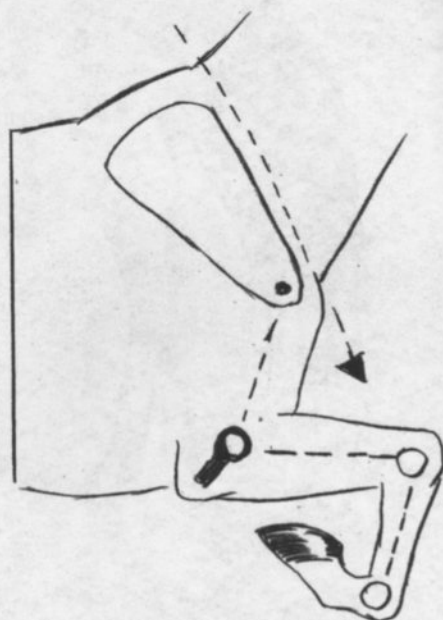


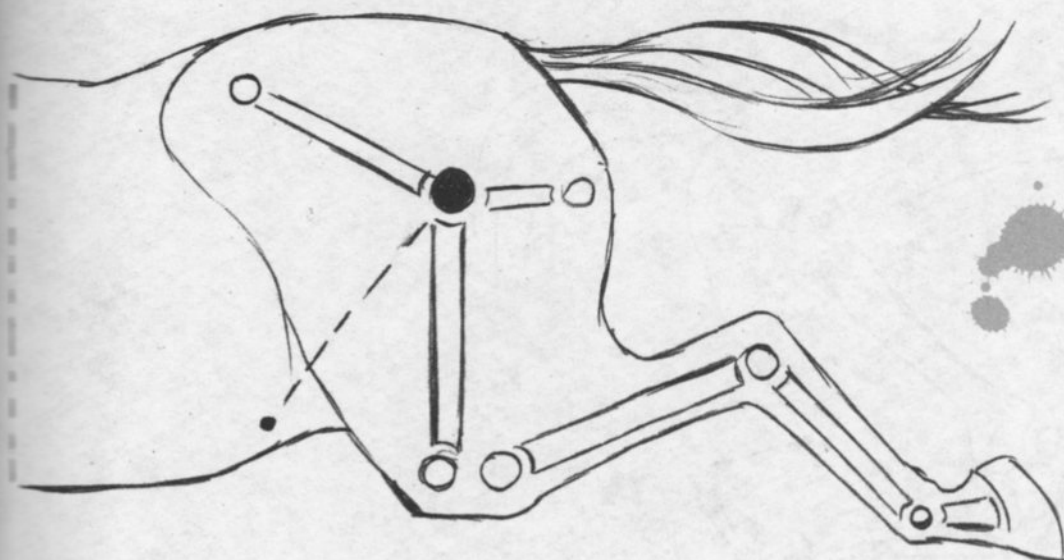
El caballo puede agacharse para comer del suelo sin necesidad de doblar las patas delanteras. Puedes dibujarlo en estos pasos muy sencillos.



DIBUJANDO EL MOVIMIENTO DE LA PATA DELANTERA

El movimiento de la pata del animal comienza desde el omóplato, el cual se mueve hacia delante o hacia atrás a medida que lo hace la pata. El omóplato es la parte que aquí se representa en forma simplificada como un triángulo y no llega a moverse mucho. Las demás coyunturas de movimiento están marcadas con puntos. El que está marcado con una pequeña línea representa el que en el hombre sería el codo, la cabeza del cúbito. El omóplato está colocado generalmente en una inclinación que da forma al cuerpo. La cabeza del cúbito o codo se notará bastante cuando la pata dobla hacia adelante. Nota también cómo el húmero siempre señala hacia atrás a pesar de que la pata vaya hacia adelante. En este último dibujo la línea de la pata es como una "Z", es decir, una línea quebrada.

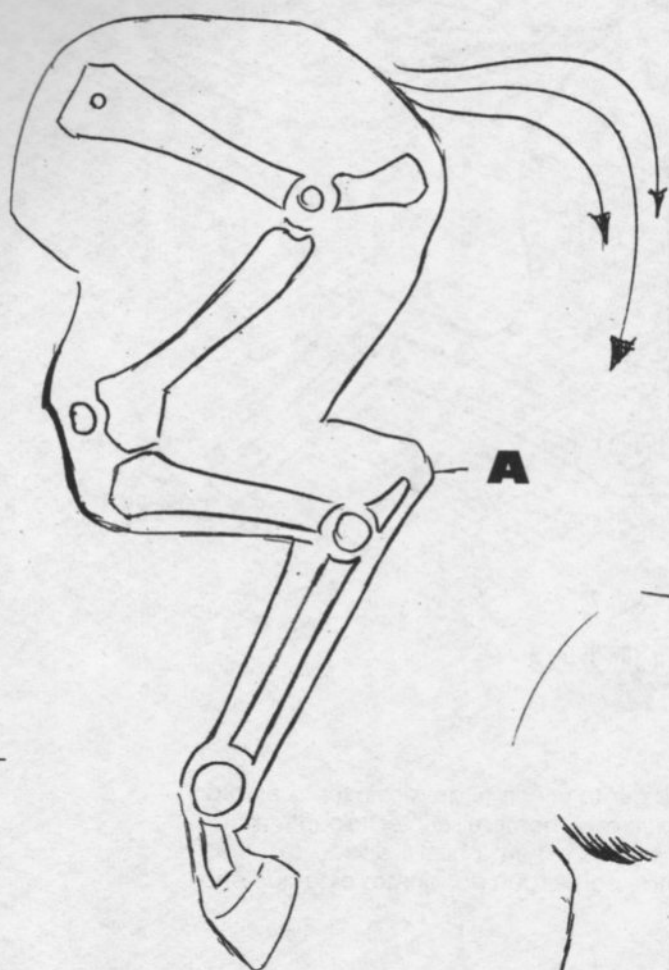




DIBUJANDO EL MOVIMIENTO DE LA PATA TRASERA

Aquí, marcado en negro, el punto principal de movimiento es la articulación coxofemoral, lo que en el hombre sería el trocante mayor. La línea punteada señala el otro extremo hasta donde se puede mover el fémur. El lugar donde convergen dos puntos es lo que en el hombre sería la rodilla.



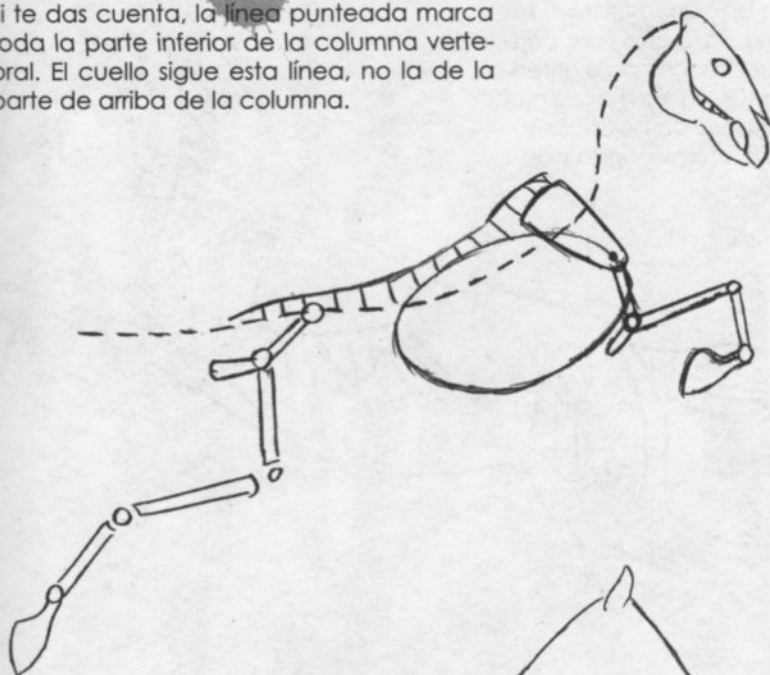


A



Aquí, la pata trasera con sus huesos (A) es lo que en el hombre sería el talón. Observa los puntos de movimiento. Con ayuda de ellos puedes mover al animal como si se tratara de un títere. Con sólo dominar el caballo de perfil podrías dibujar un sinfín de movimientos, al mover tu diseño a partir de estos puntos.

Ahora aplicaremos lo antes expuesto. Lo primero es dibujar el esqueleto simplificado. Si te das cuenta, la línea punteada marca toda la parte inferior de la columna vertebral. El cuello sigue esta línea, no la de la parte de arriba de la columna.



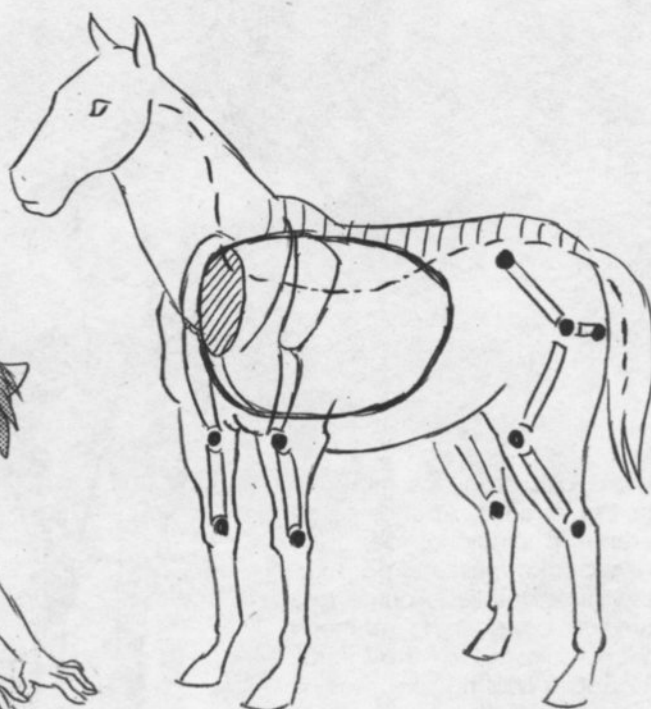
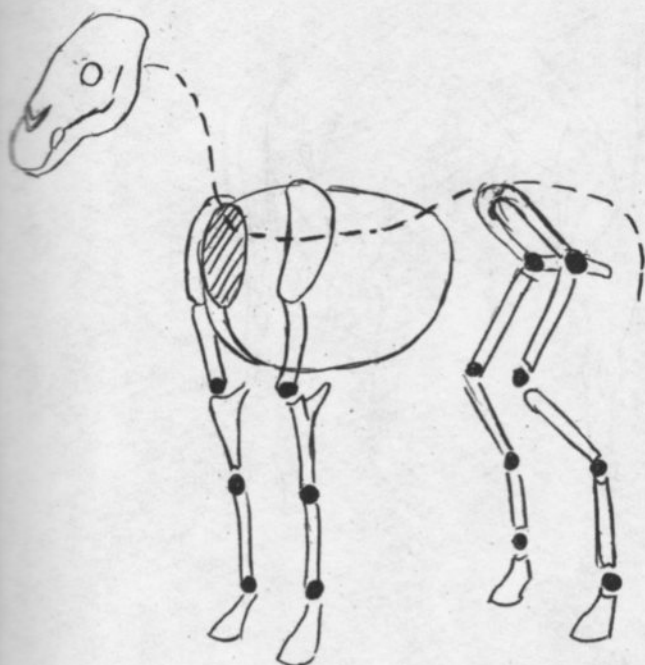
En el segundo paso se ha marcado la silueta. Los puntos en esta figura son los principales de movimiento. La parte ashurada es el omóplato moviéndose hacia adelante.

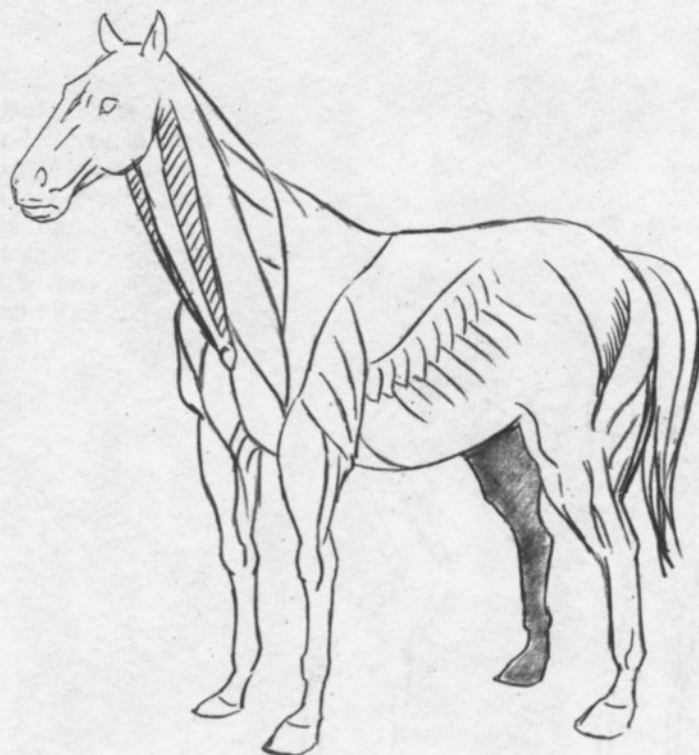


Lo siguiente es dibujar los músculos. No todos se notarán en el dibujo final, pero es necesario saber hacerlo para entender por qué se realizan las líneas en el dibujo final. Compara ambos para saber a qué músculo corresponde cada línea.

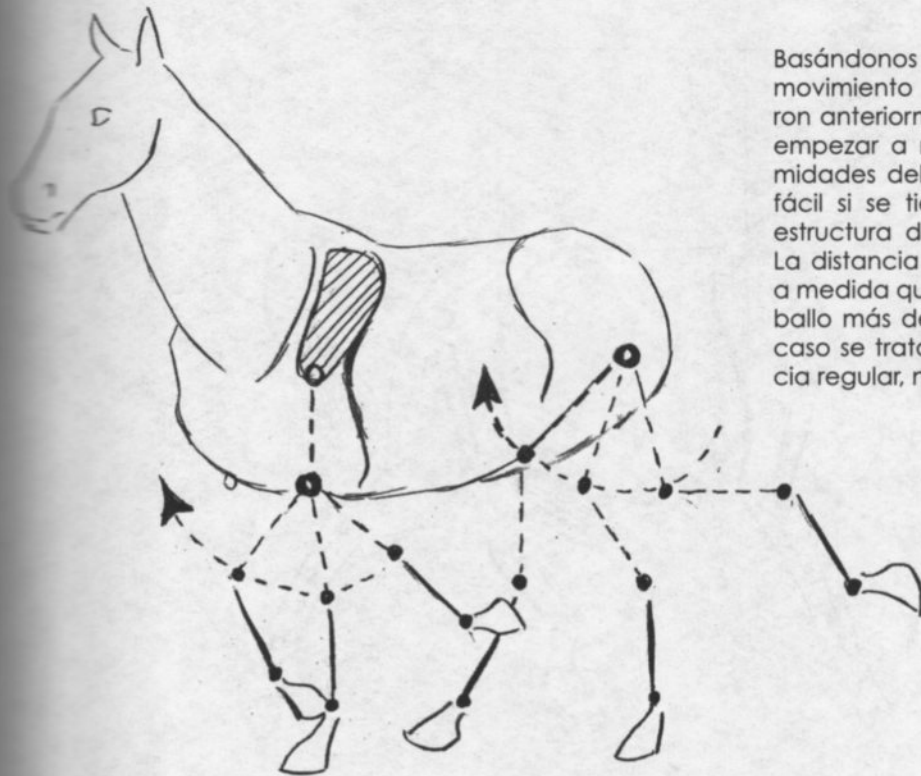


Después de dibujar el caballo de perfil, el paso obligado es el de tres cuartos. Una vez dominado el de perfil, éste no será mayor reto. Checa la curvatura de la columna vertebral y los puntos de movimiento. Al dibujar bien la estructura, es mucho más fácil hacer la silueta con éxito.

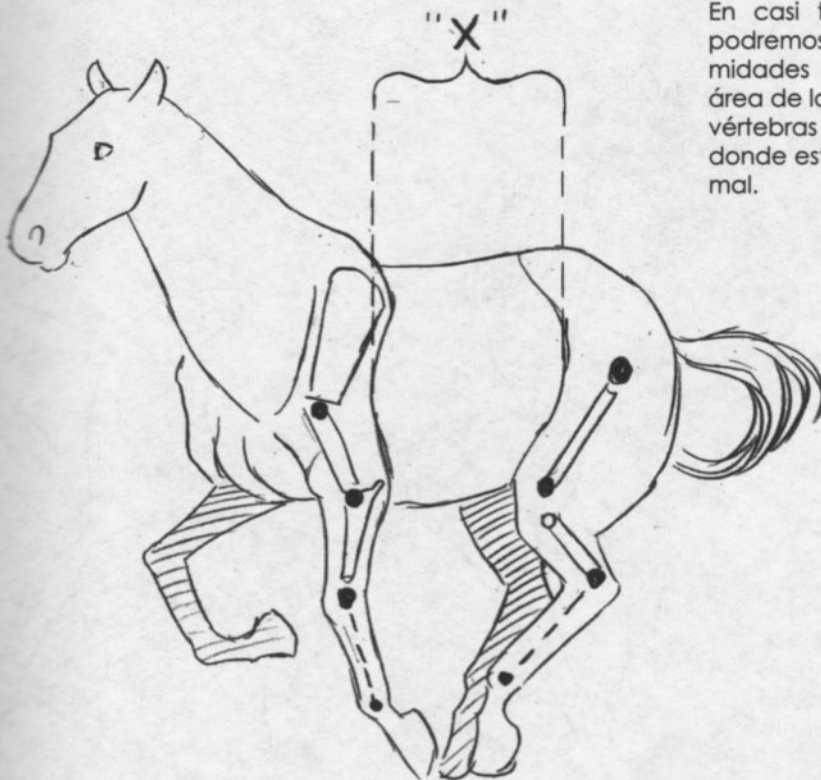




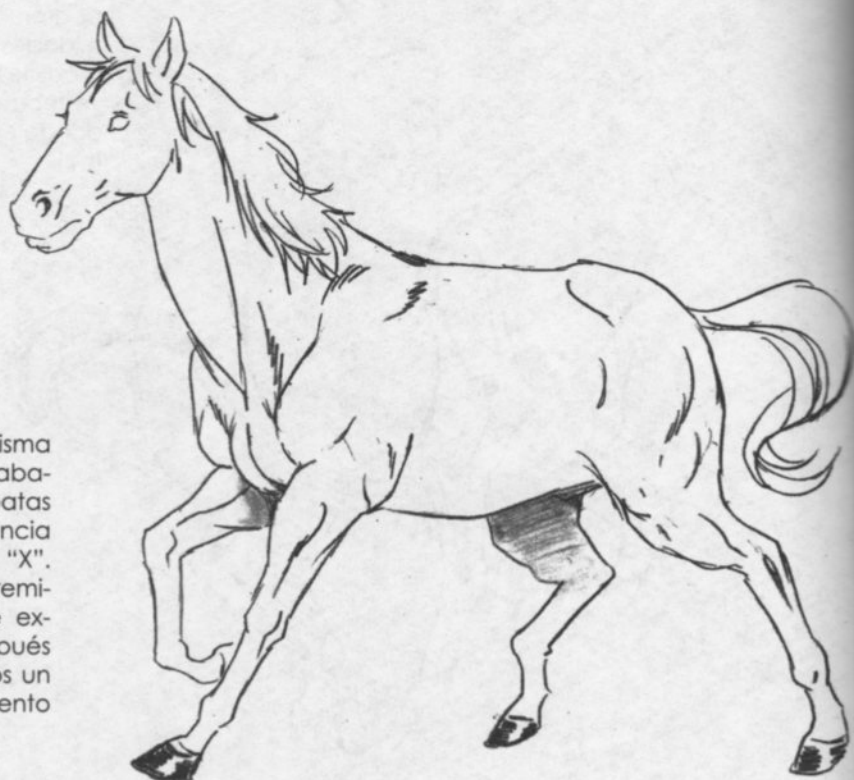
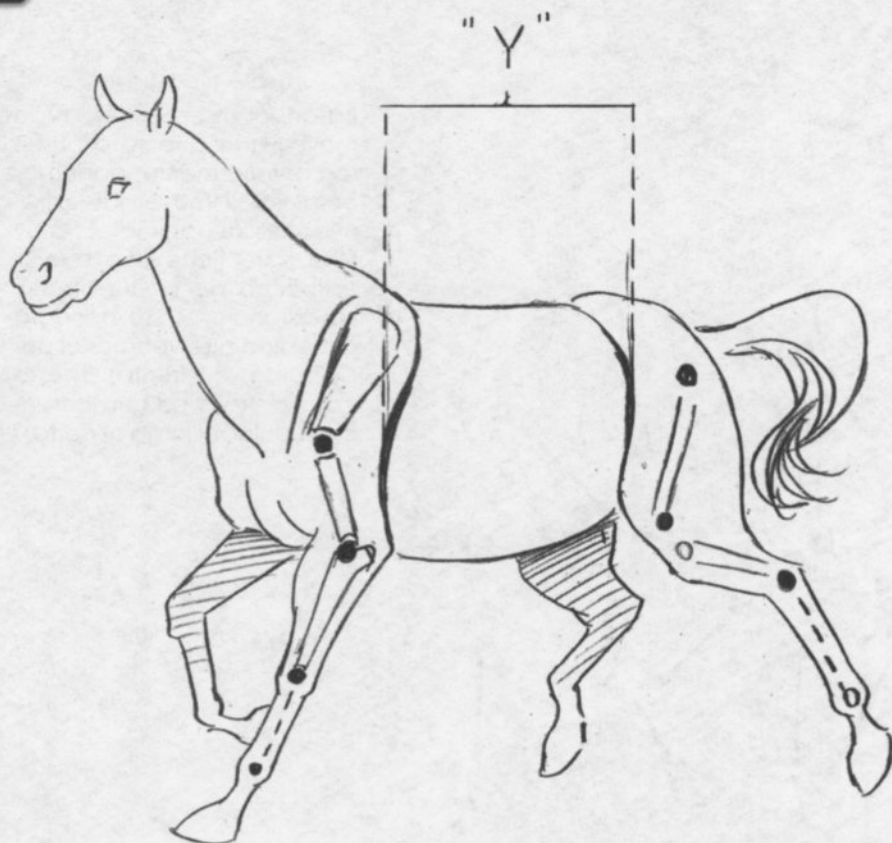
Ahora dibujamos los músculos en tres cuartos. Apenas es diferente a dibujarlos de perfil, salvo por los músculos pectorales y otros detalles. Aquí te será muy útil conocer de memoria los músculos de la vista lateral. El caballo final no será más difícil que el paso anterior, en vez de aumentar líneas se trata de restarlas.



Basándonos en las reglas de movimiento que se expusieron anteriormente, podemos empezar a mover las extremidades del animal. Es muy fácil si se tiene una buena estructura de la cual partir. La distancia "X" se acortará a medida que veamos el caballo más de frente. En este caso se trata de una distancia regular, ni larga ni corta.



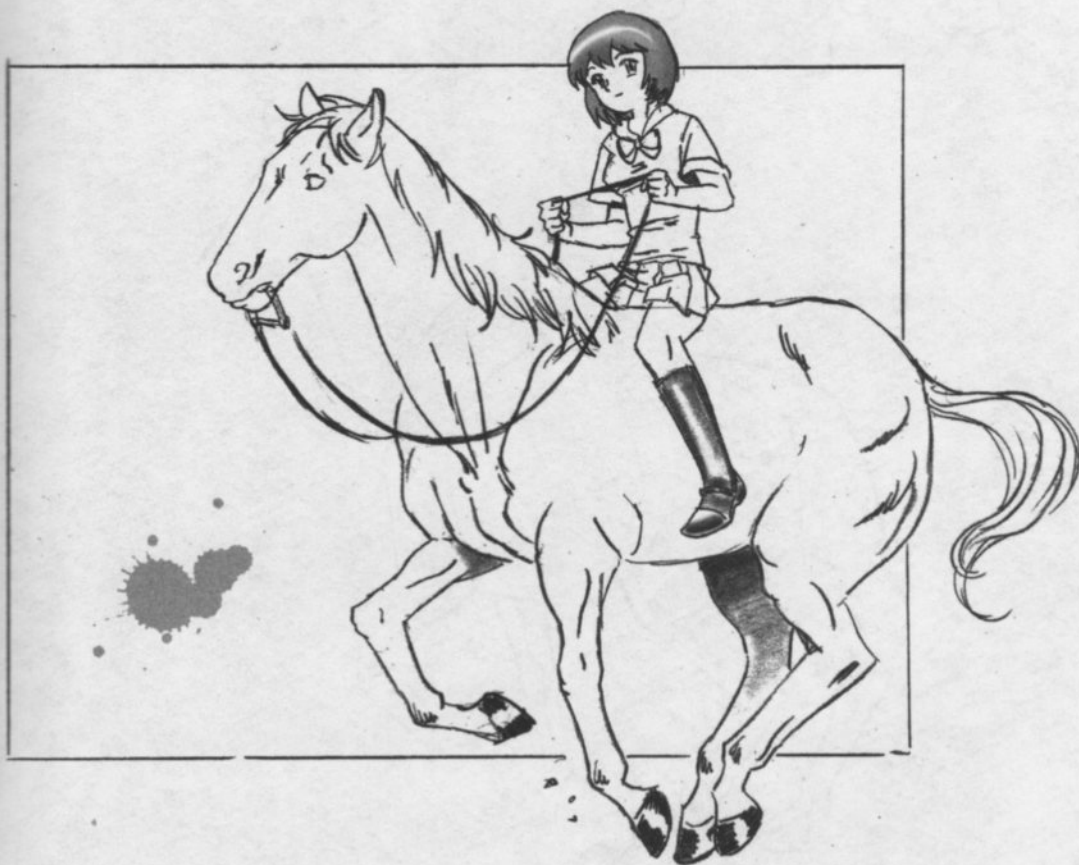
En casi todos los animales podremos ver ambas extremidades separadas por el área de la caja torácica y las vértebras lumbares, la parte donde está el vientre del animal.

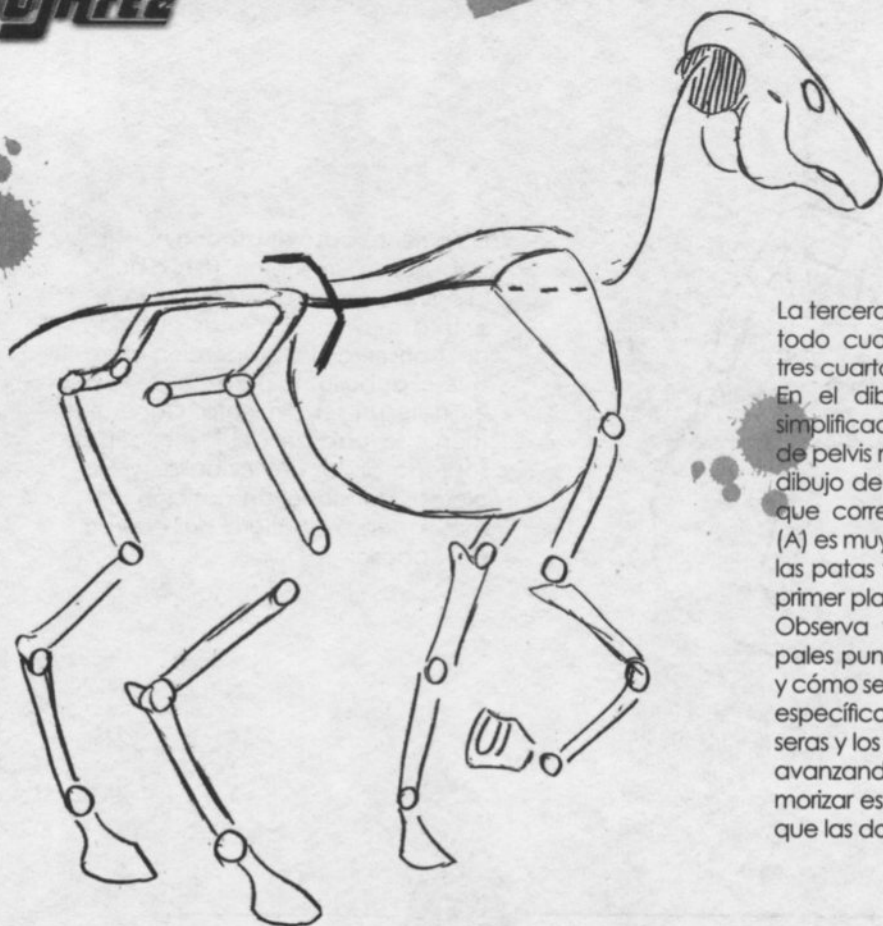


Partiendo de la misma base dibujamos el caballo, ahora con las patas extendidas. La distancia "Y" será mayor a la "X". Al extenderse las extremidades, esta área se extiende también. Después detallamos y tenemos un caballo en movimiento en pasos sencillos.

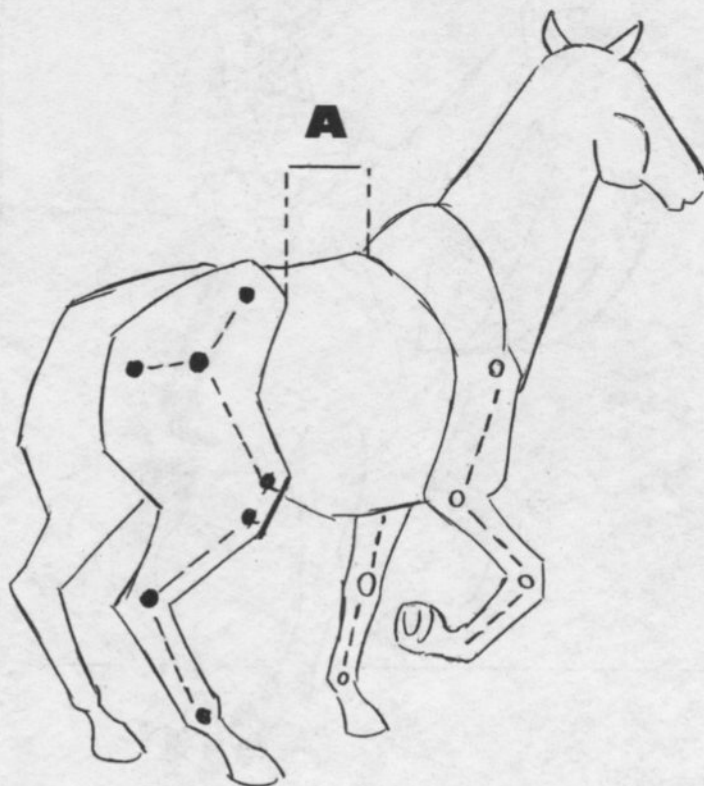


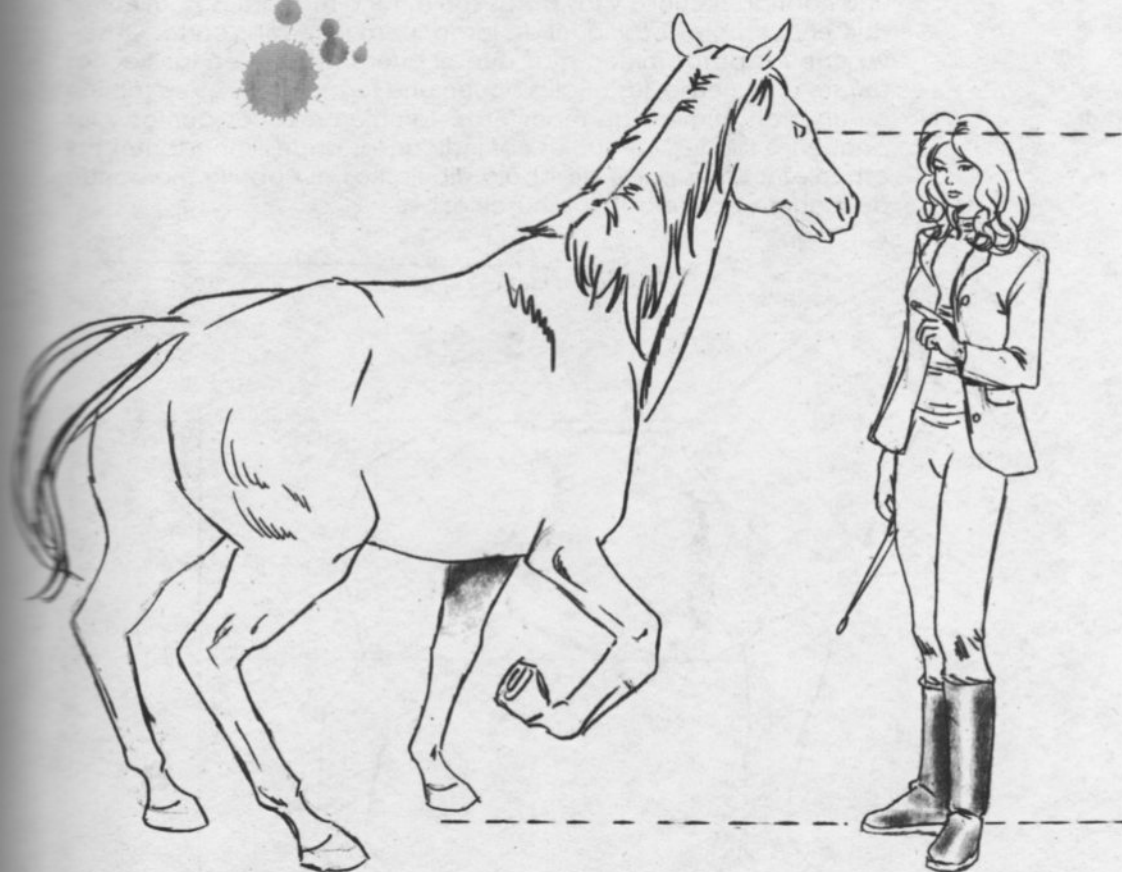
El siguiente paso es dotar a nuestro caballo de un jinete. Si ya dibujas la figura humana, este paso te resultará muy fácil, sólo es cuestión de conservar la proporción para que el caballo no parezca perro o el jinete un ser diminuto. Generalmente la cabeza del jinete debe sobrepasar la del caballo, y las piernas del aquél en posición normal llegan a la altura del cuerpo del caballo.





La tercera posición básica en todo cuadrúpedo es la de tres cuartos vista desde atrás. En el dibujo del esqueleto simplificado notarás la línea de pelvis muy marcada. En el dibujo de abajo, la distancia que corresponde al cuerpo (A) es muy corta. En esta vista las patas traseras se llevan el primer plano de importancia. Observa también los principales puntos de movimiento, y cómo se dibujan los ángulos específicos de las patas traseras y los glúteos. Para seguir avanzando es necesario memorizar esta posición, al igual que las dos anteriores.



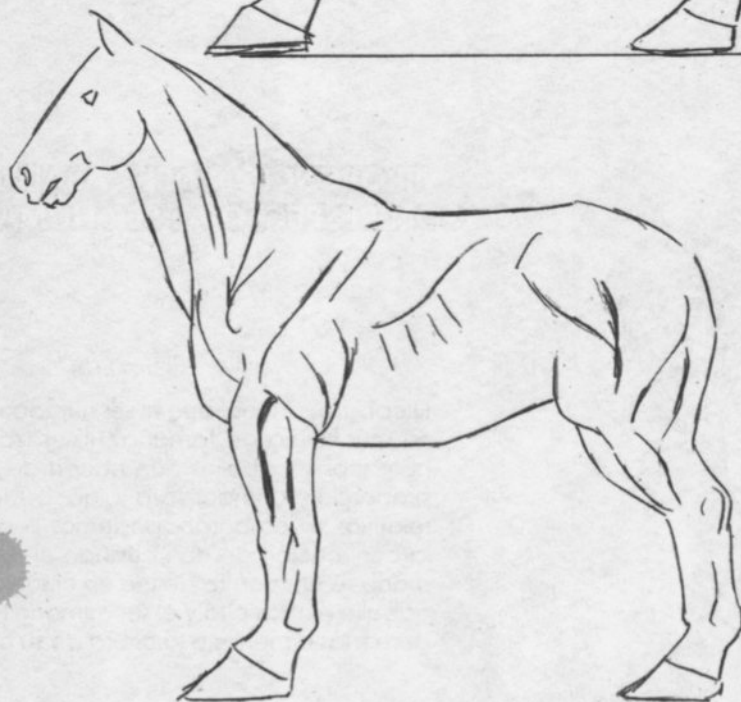
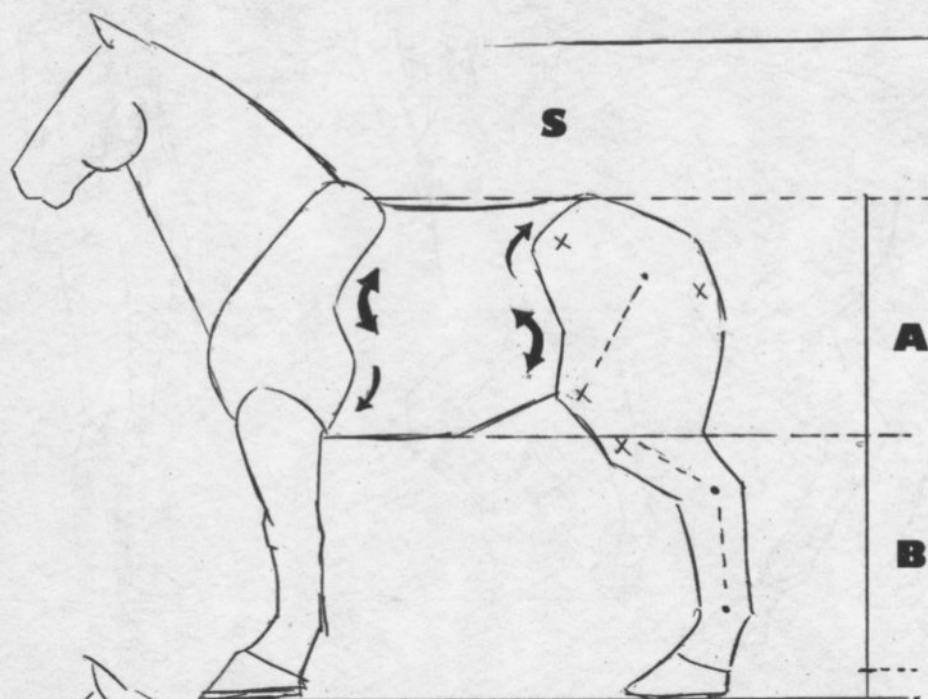


PROPORCIÓN DEL CÁBALLO CON RESPECTO AL SER HUMANO



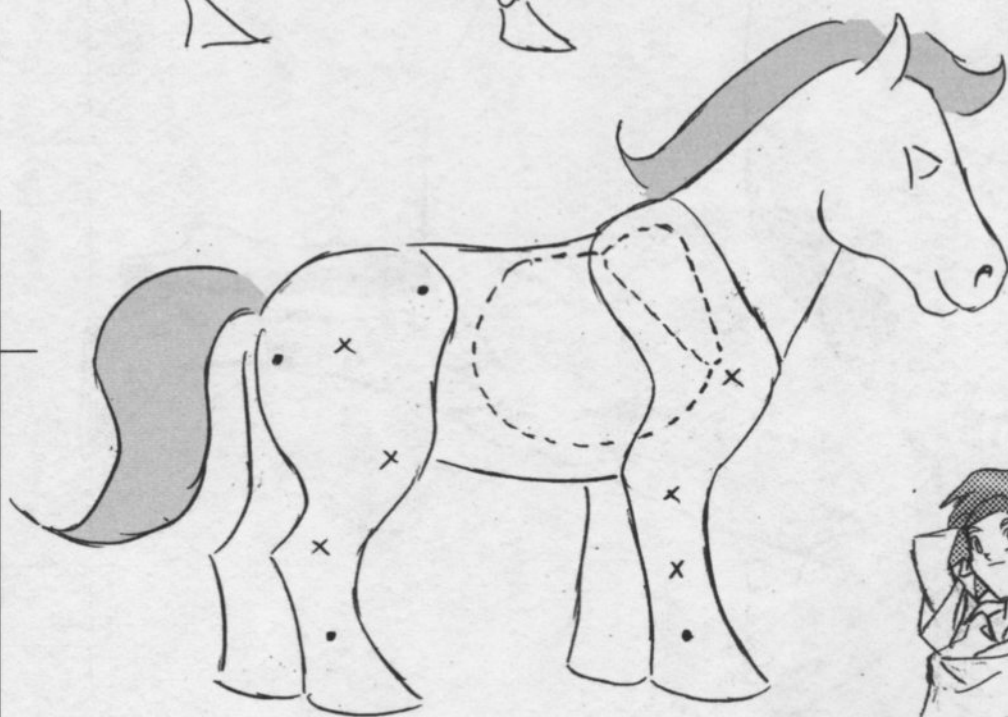
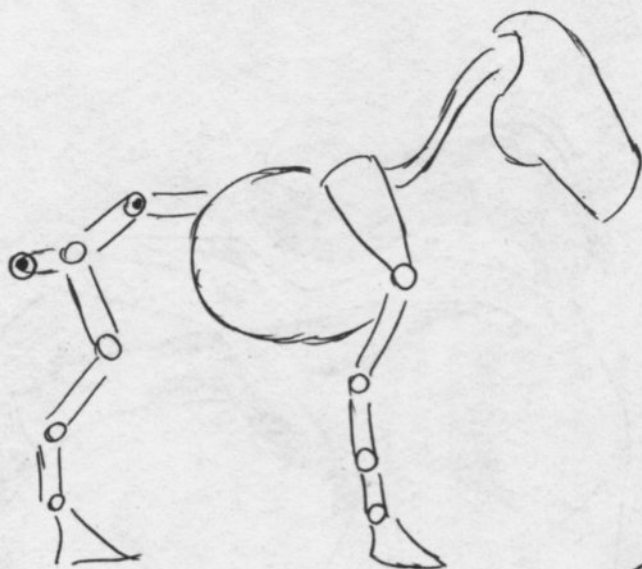
El caballo, al igual que el ser humano, varía muchísimo de tamaño. Hay razas de humanos y caballos que hacen de esta proporción comparativa algo bastante relativo; sin embargo, podemos llegar a la convención de que cuando el ser humano se encuentra de pie en el suelo, un caballo es más alto y el ser humano le llegará más o menos a la altura de su ojo.

Éste es un caballo con la musculatura mucha más desarrollada que uno normal. El cuello y las patas son mucho más gruesos, mientras que el cuerpo es casi igual de largo, pero luce más corto. Observa que las patas miden más que el cuerpo. Fíjate en las flechas dentro del cuerpo, las cuales siguen una forma de "S", y se repiten en un gran número de mamíferos. También mira los puntos y los pequeños tachos, los cuales nos indican las partes importantes del esqueleto. En la parte de abajo dibujamos al caballo marcando de manera exagerada los músculos.



En base a los caballos de la página anterior dibujamos este corpulento. Para que dé mejor la impresión de ser un caballo grande al dibujarlo junto con personas, debes cuidar que la proporción del animal sea también más exagerada. Como en este caso, donde la altura de una persona apenas y alcanza el hocico del caballo.





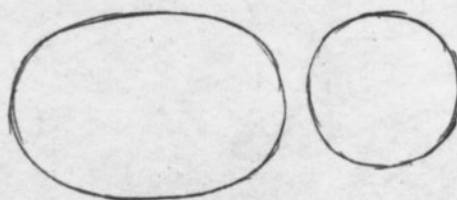
Se puede desproporcionar la forma esquelética del caballo a fin de caricaturizarlo como en el caso de este pony. Básicamente se exageró el tamaño de la cabeza, pero los demás elementos no cambiaron mucho. Aunque lo que se busca dibujar es un pony bastante simplificado, es necesario e importante conocer y aplicar el esqueleto base tal como se ve en las ilustraciones.

Si a este caballo pequeño le añadimos alas simples, da una impresión más tierna; si lo queremos dibujar en una vista de tres cuartos, seguimos las reglas que usamos en páginas anteriores.



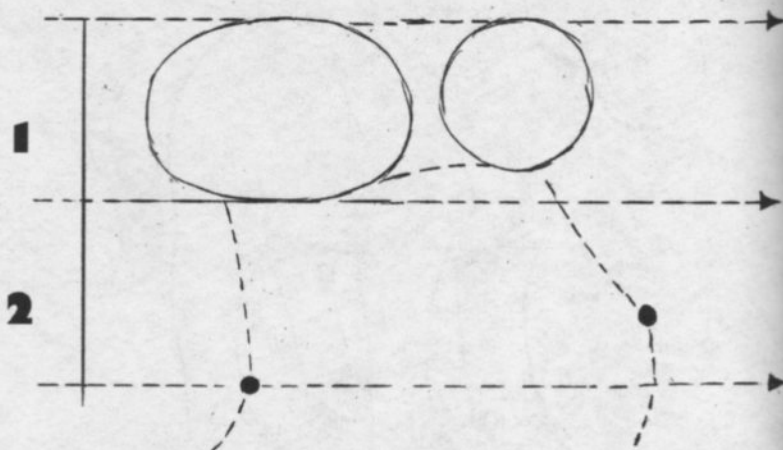


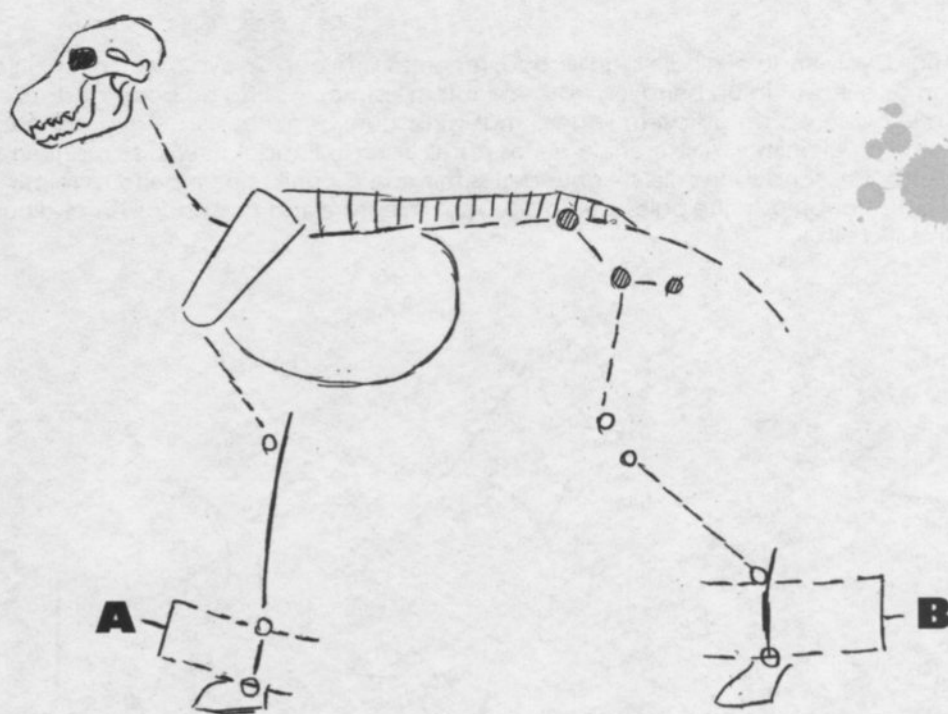
PARA DIBUJAR UN PERRO



El óvalo que forma la caja torácica de un perro se puede deducir a partir de la unión de dos círculos. La pelvis la representamos con uno, como se observa en la figura.

La proporción de las patas con respecto del cuerpo es casi uno a uno, es decir, las patas en un perro regular (porque existen muchas razas) son casi iguales en distancia al cuerpo. Las patas serán ligeramente más largas. La diferencia son los huesos del metacarpo y las falanges en las patas delanteras, lo que sería la mano en el humano.

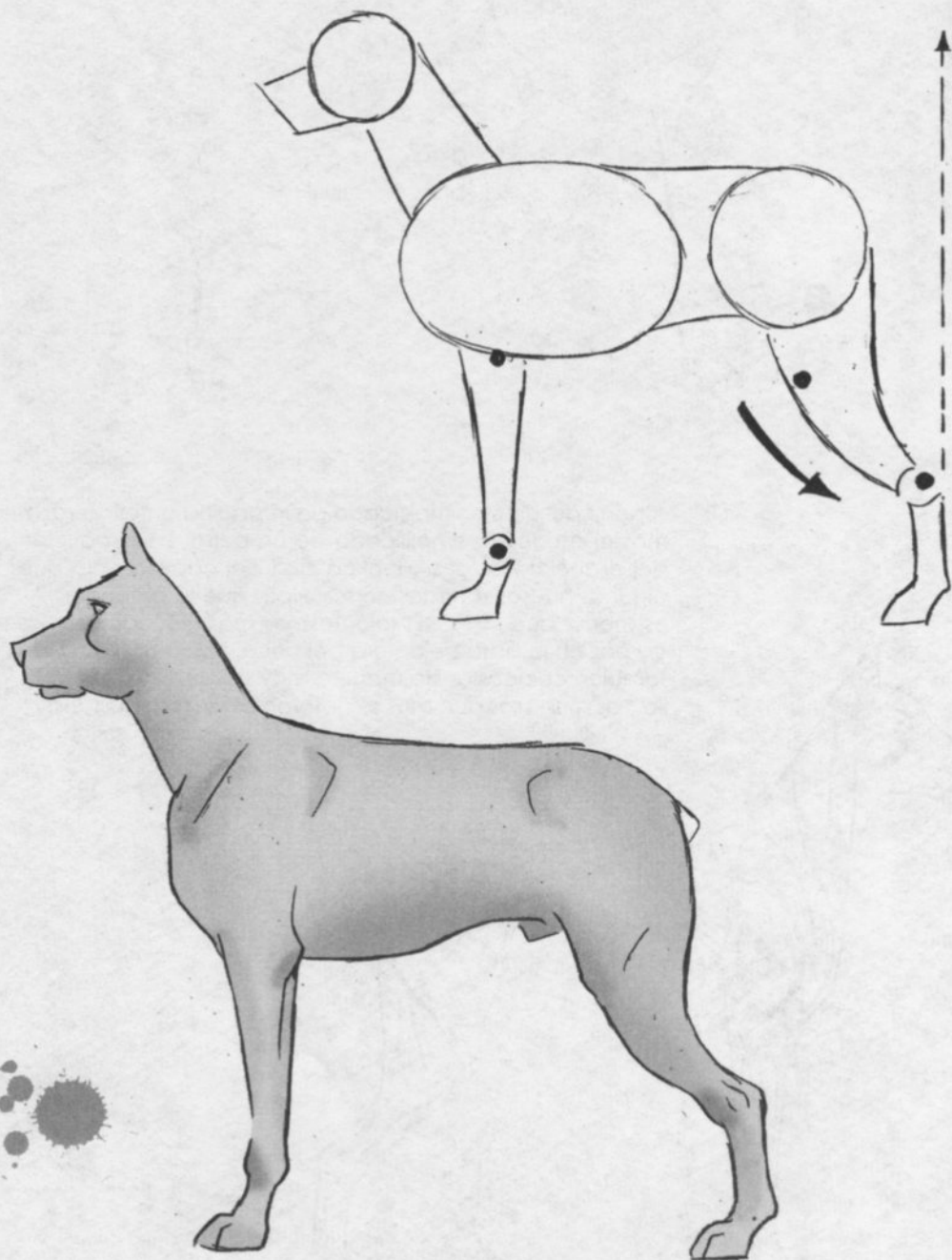




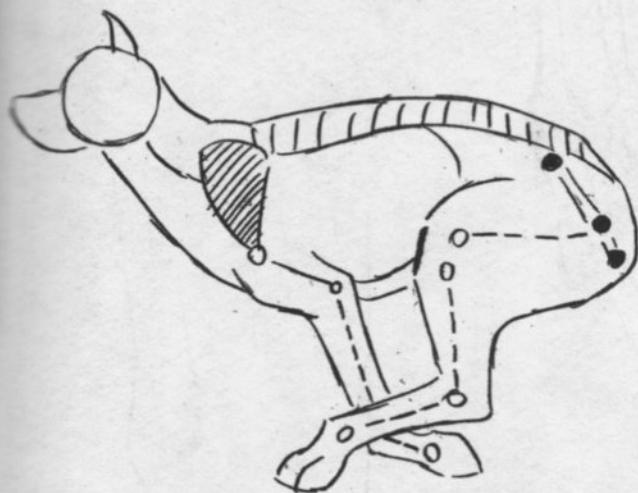
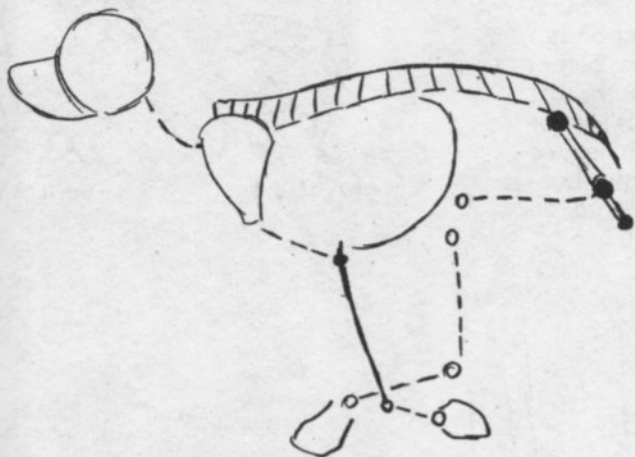
A partir del dibujo simplificado de la página anterior, trazamos el esqueleto simplificado de un perro. La disposición del esqueleto es casi idéntica a la del caballo, sólo que algunos huesos son más cortos. Nota que la distancia "A" es menor que la "B". El talón estará más elevado que los carpos en la pata delantera del perro. Los músculos están también colocados de manera muy similar a la del caballo. Los músculos que más se notarán están remarcados.



Ahora, volviendo al dibujo simplificado, tenemos que con un óvalo y un círculo trazamos el torso de un perro. La pata delantera está colocada un poco desfasada en el óvalo. La pata trasera llegará más atrás que los glúteos, y será la parte extrema en el animal. A diferencia de las patas traseras, las delanteras se mantienen rectas. El pecho sobresale delante de las mismas. El cuello en un perro es relativamente corto; los principales puntos de movimiento están marcados en el dibujo simplificado.

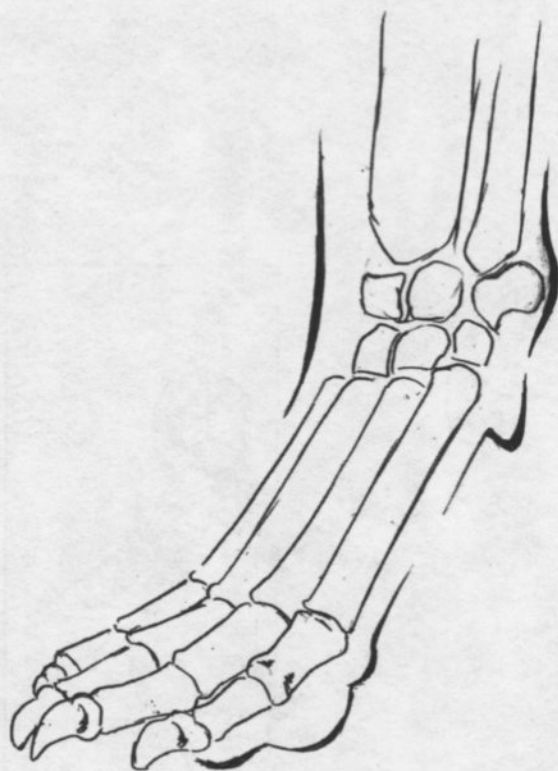


PERRO DE PERFIL EN MOVIMIENTO

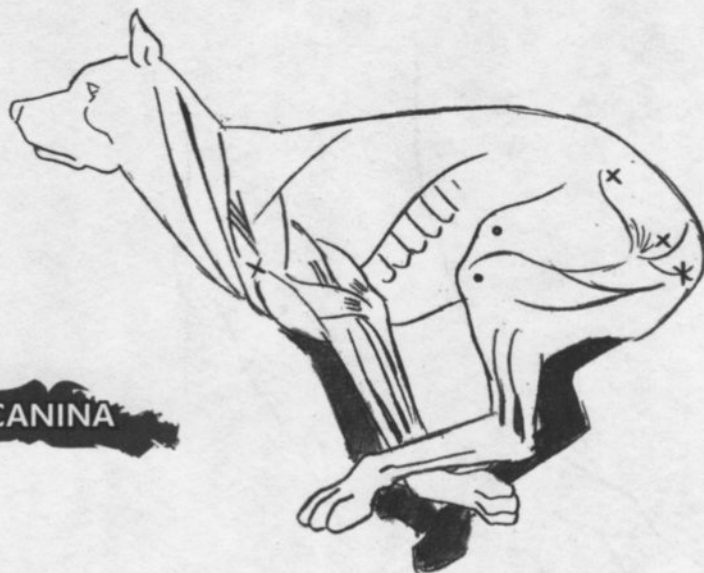


Los mamíferos tienen la característica que al moverse, al correr por ejemplo, la columna se curva hacia arriba y hacia abajo. ¿Has visto correr a un reptil? Como un caimán, los reptiles mueven su columna de derecha a izquierda y viceversa. En este ejemplo, el perro al correr curva su columna, las extremidades se mueven a partir de los puntos de movimiento y lo demás es rellenar. Practica esta posición, es muy común dibujar no sólo un perro, sino cualquier animal en carrera.

Al dibujar los músculos te puede ser muy útil situar puntos de referencia para colocarlos bien. En este perro con los músculos simplificados, se han dibujado unos tachesitos que corresponden a las articulaciones del húmero con el omóplato y los huesos de la pelvis. Los dos puntos en las patas traseras son los huesos del fémur y la tibia. Los músculos más notables están sujetos a estos huesos. Por esto debes estar consciente, en todo momento, de su ubicación.



LA PATA CANINA



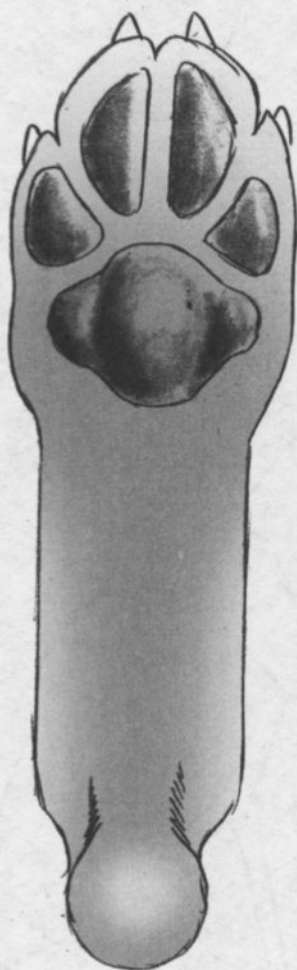
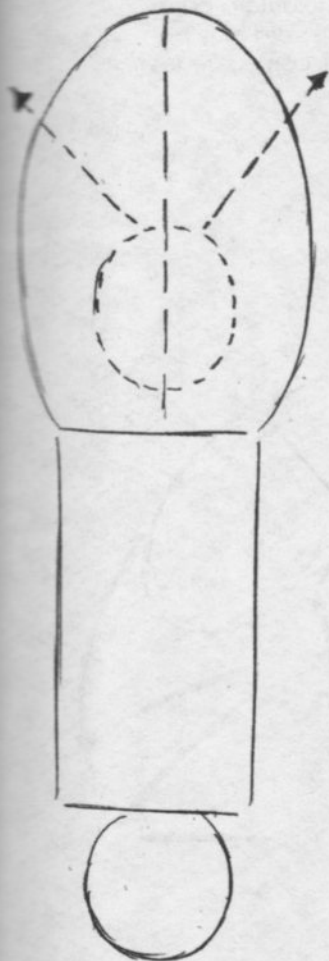
La acumulación de huesos que ves aquí son los carpos. En la muñeca humana también encontrarás esta acumulación de pequeños huesos. Los siguientes más largos son los metacarpos, mientras que los próximos son las falanges (dedos). Al igual que en el humano, las falanges tienen tres secciones. Lo que en el humano son uñas en los animales son garras o pezuñas, según el caso. Los perros tienen, en vez de palmas en las manos, una especie de colchones que forman sus huellas.



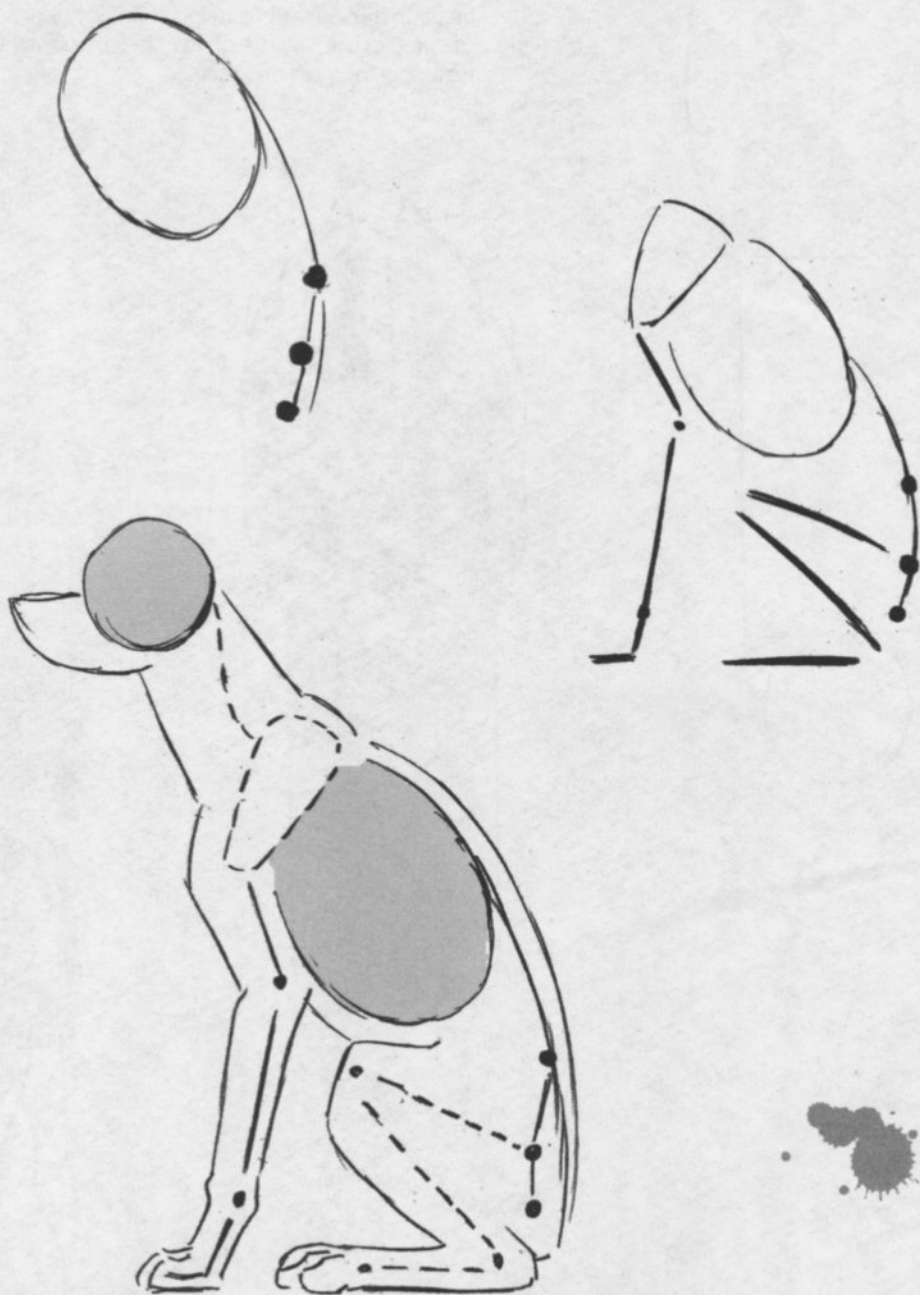
Del otro lado la pata tendrá la quinta falange que en el humano sería el dedo gordo. La pata del caballo en vez de dedos presenta un casco que lo hace característico; no obstante tiene una estructura ósea dentro de éste.

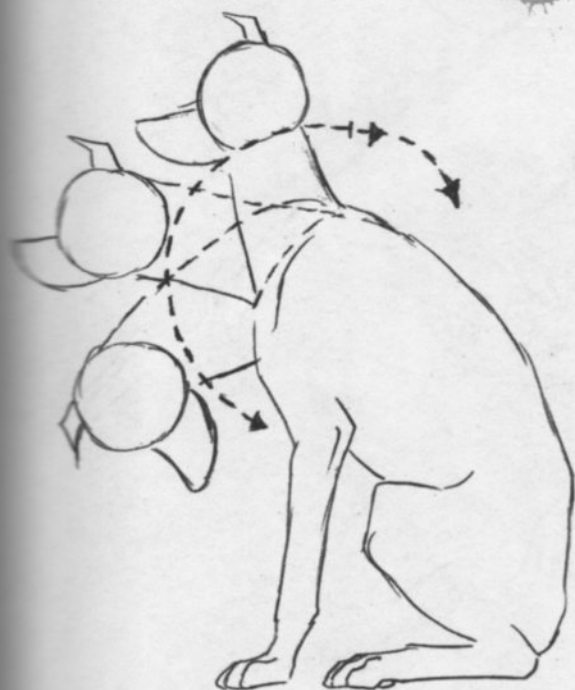
LA HUELLA DEL PERRO

Es casi simétrica. Para dibujarla, como se muestra en la figura, el óvalo de arriba se parte a la mitad. Las líneas diagonales muestran la posición en la que quedarán los cojinetes que corresponden a los falanges de los extremos; al centro, como si se tratara de la palma, un cojinete de mayor tamaño.

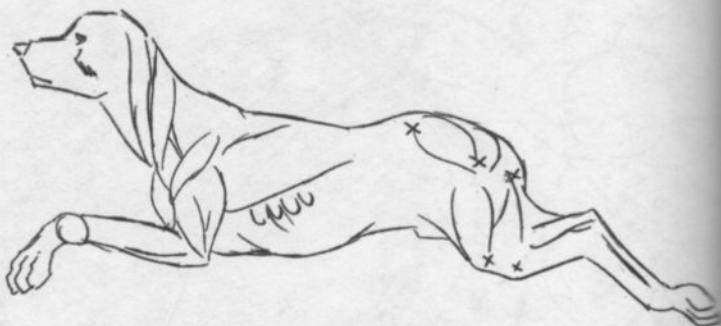
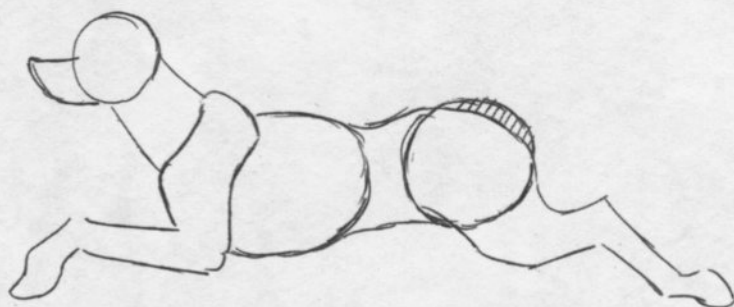


Los perros, entre muchos otros animales, tienen la capacidad de sentarse. Cuando esto sucede, la columna se curva y la cadera queda como se observa en el dibujo del esqueleto simplificado. La pata delantera parecerá muy larga en comparación a la trasera. Esta última se verá muy pequeña, porque la pata se encuentra totalmente flexionada, como puedes notar en la silueta con esqueleto simplificado.

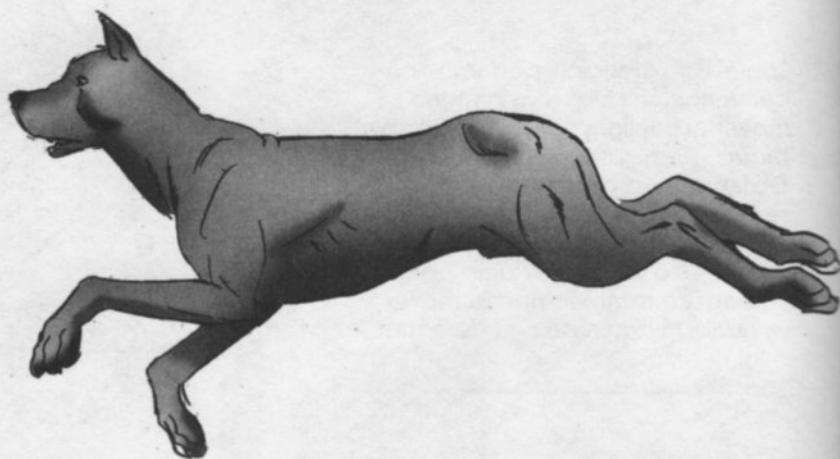


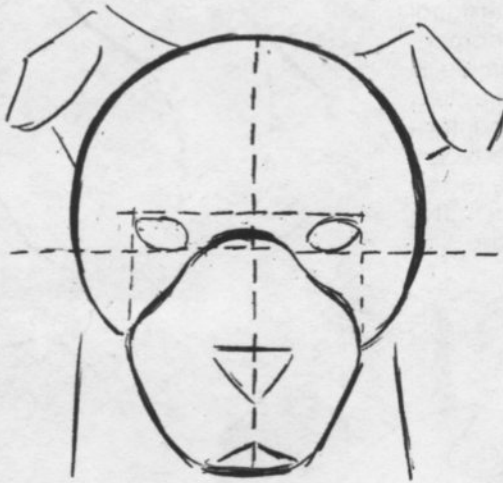
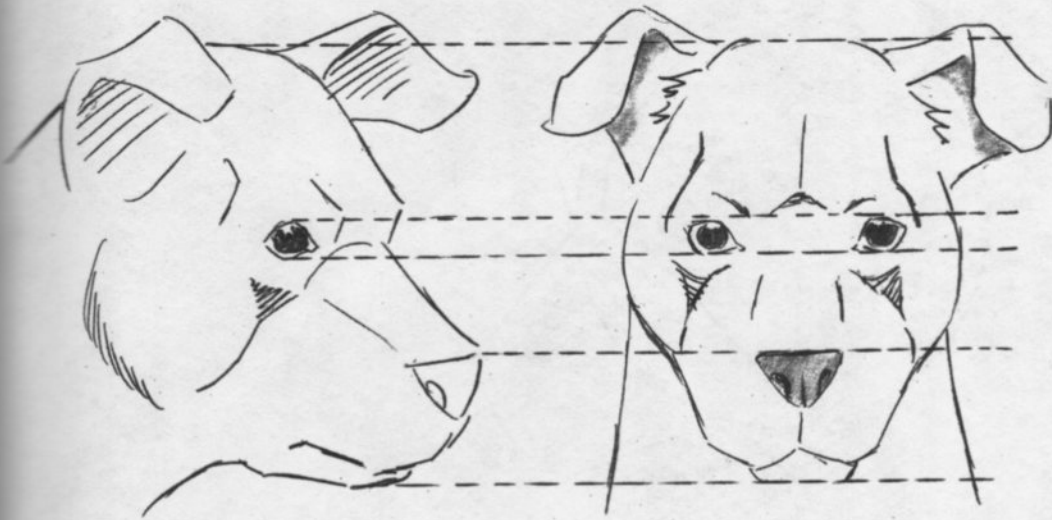


Sobre esta posición podemos hacer variaciones. La más a mano es mover el cuello, ya que esto no alterará el equilibrio de la posición. Observa el círculo de la cabeza, se mantiene sobre la línea circular punteada. Se trata de un movimiento sólo de arriba hacia abajo. La cabeza también podría moverse hacia la izquierda o la derecha.



Se ha dibujado el perro en posición básica, sentado y corriendo con las patas adentro del cuerpo. La posición que sigue es corriendo en el momento en que las patas están extendidas. La base que usamos más que anatómica es de dibujo. A base de un óvalo y un círculo esbozamos el cuerpo. Del mismo modo, la cabeza es un círculo, pero más pequeño que el de la pelvis. En el perro muscular se han marcado nuevamente con taches los puntos del sistema óseo que destacan, y que nos dan una idea de la localización de los músculos. Compara la posición de estos taches con la figura del perro corriendo con las patas adentro, y entenderás exactamente qué ocurre cuando el perro corre.

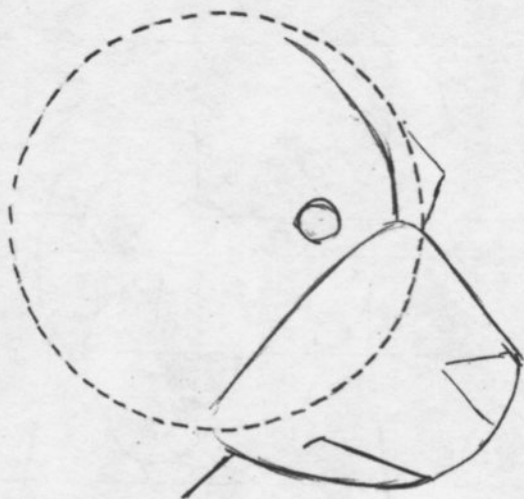




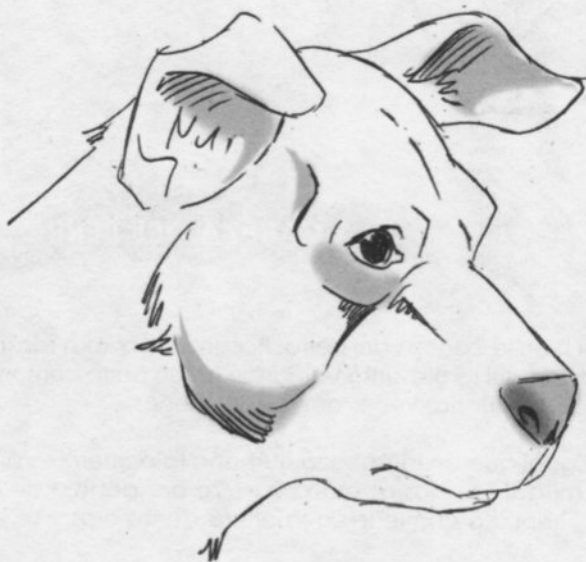
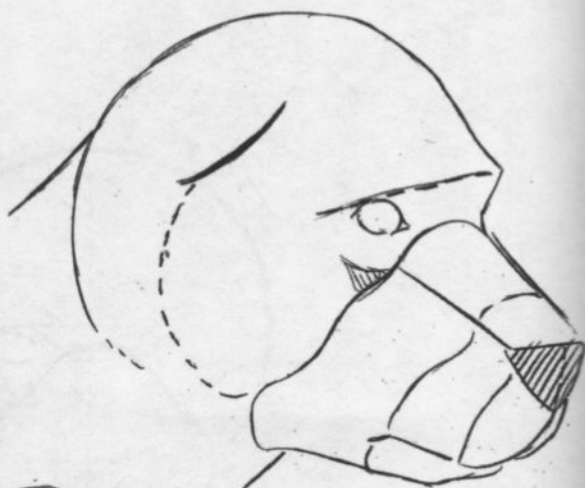
LA CABEZA DEL PERRO

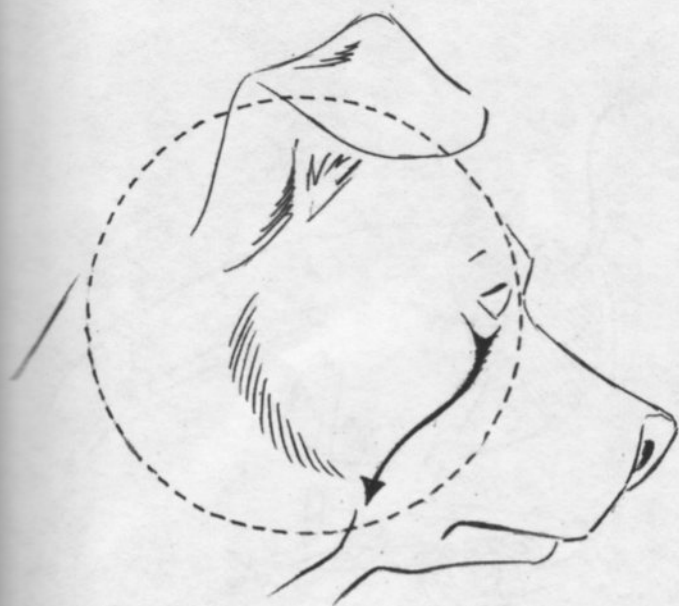
Es importante saber cómo dibujar bien la cabeza del perro. Por una o por otra razón nos veremos en la necesidad de diseñarla. Aquí se presenta un canon de un perro común. Checa las proporciones y practica dibujando muchas veces ambas posiciones.

El método es bastante claro. Al igual que en la cabeza humana lo primero es dibujar un círculo, al cual dividimos por la mitad. Los ojos estarán un poco por debajo de la mitad del círculo en forma horizontal. El hocico comienza a la altura de los ojos y se extiende hasta el ancho de los ojos.

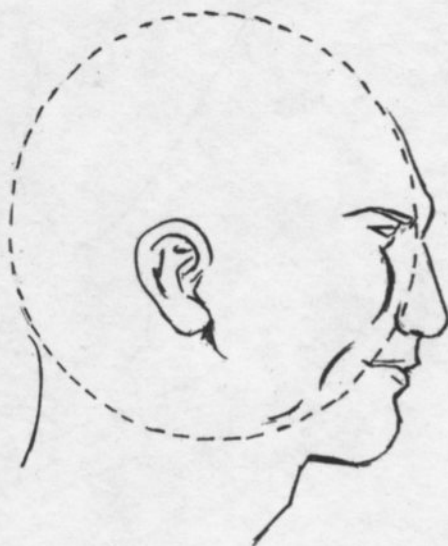
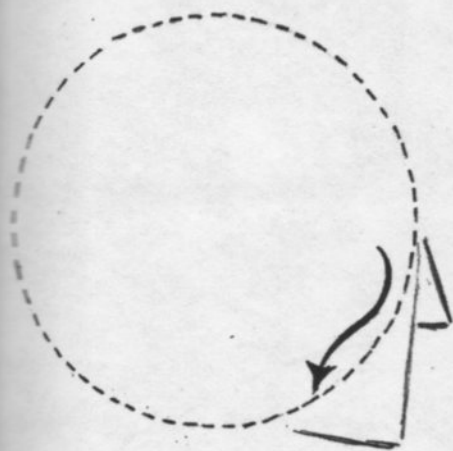


Dibujar la cabeza del perro en tres cuartos es necesariamente igual al caso anterior, es decir, comenzar con el trazado de un círculo. El hocico será la siguiente estructura en importancia. Las líneas punteadas en el paso 2 son la posición de los ojos y el pelaje que rodea la cabeza. Esto lo puedes notar claramente en el tercer paso.

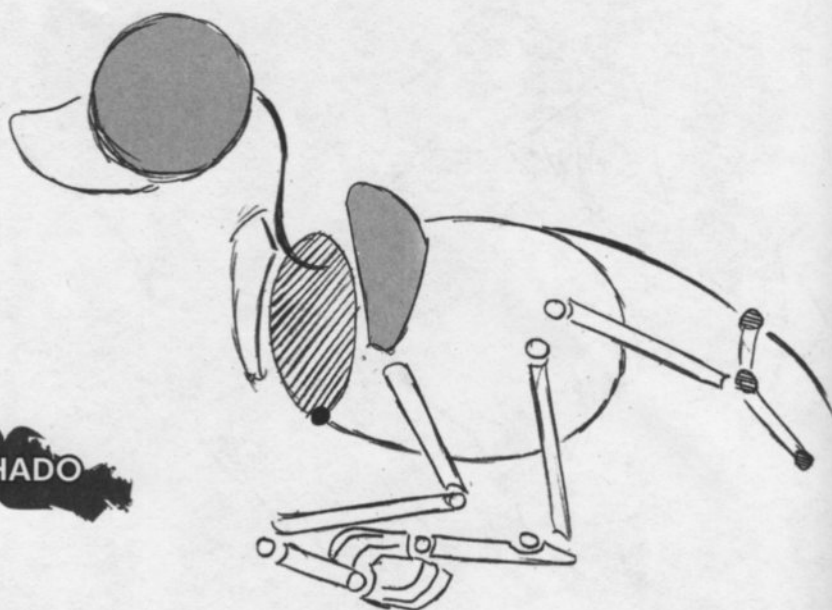




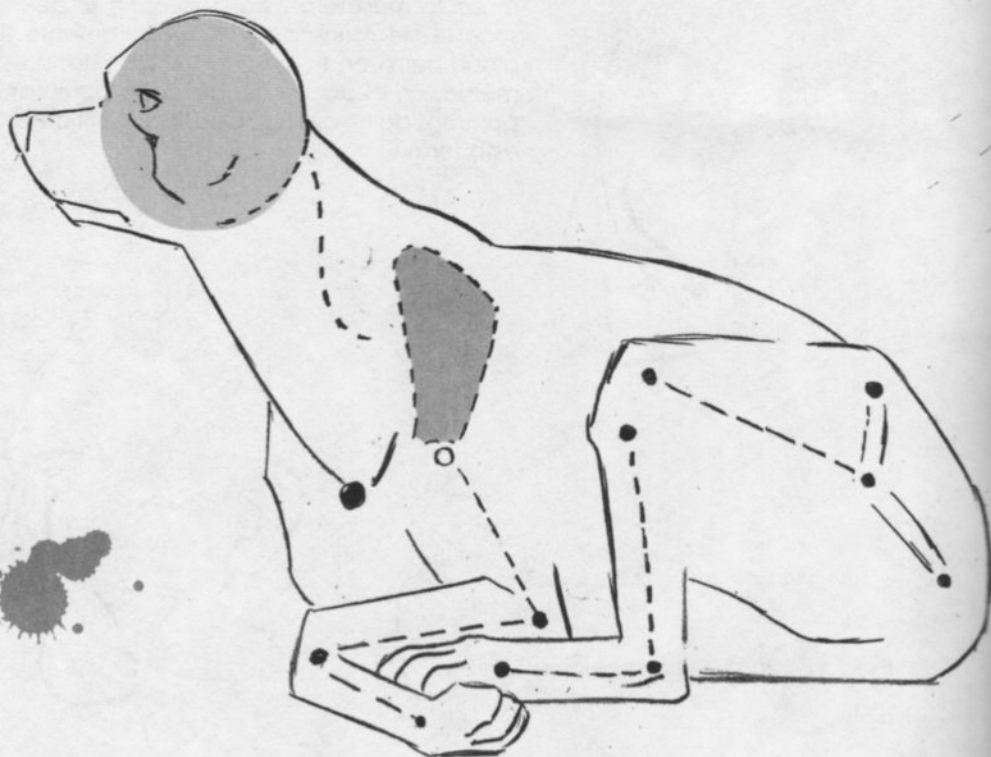
El perro conserva en su cabeza, al igual que en el resto del cuerpo, estructuras similares a las del humano. Si dibujas bien la figura humana podrás darte cuenta de inmediato en el perfil. Esto se da a notar de modo sencillo. El hombre (en algunas personas es mucho más notable que en otras) tiene una línea que dibuja su pómulo hacia su mandíbula. Esto es mucho más visible cuando el músculo masetero está activo. En el perro esto sucede de manera similar. Seguramente tienes algún perro en tu casa, si es así, checa esta similitud. En el dibujo del perro de perfil también partimos de un círculo. Cuando practiques utiliza esta forma.

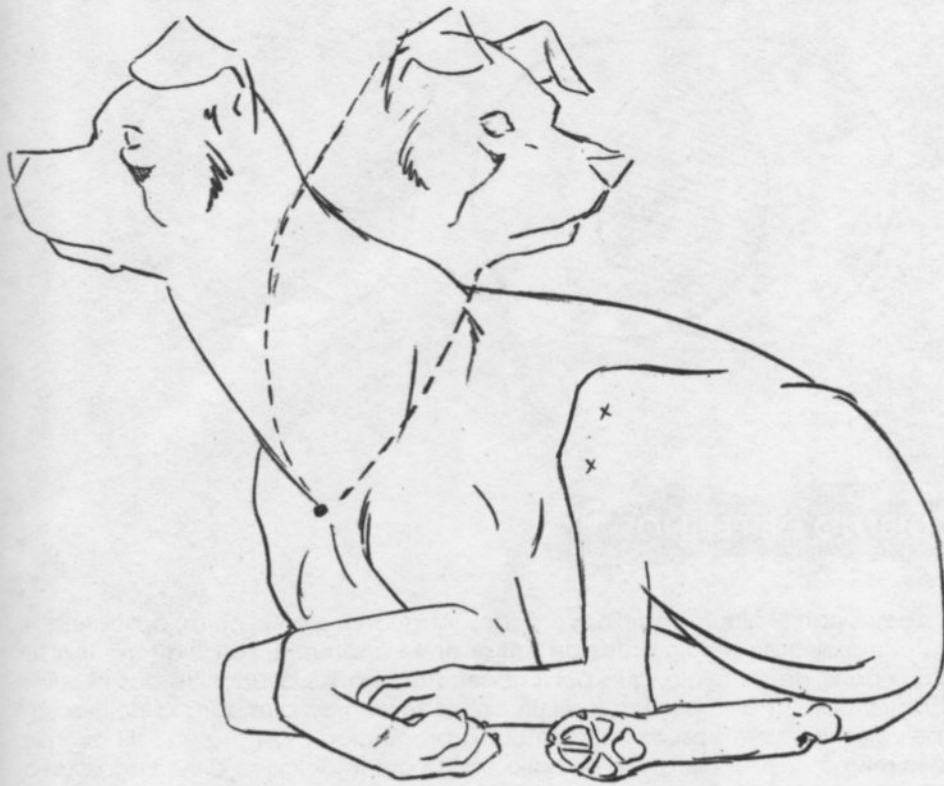


EL PERRO ECHADO



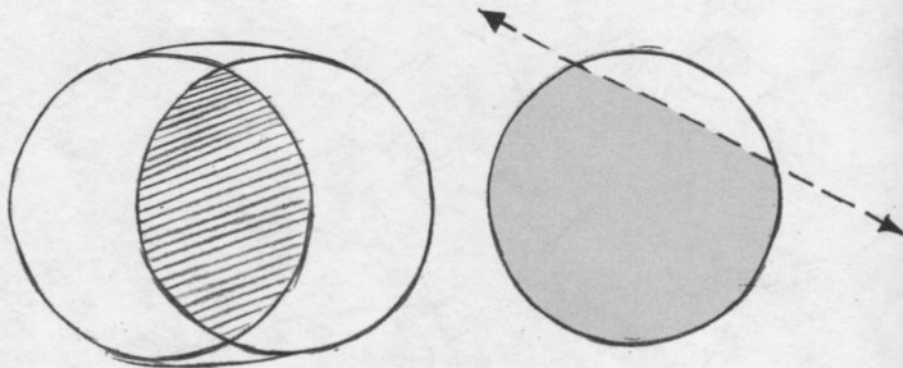
El esqueleto simplificado muestra la disposición de las patas cuando el perro se echa a descansar. El punto marca el final del cuello y el sitio donde se dividen los pectorales. Nota que las huellas de las patas se encuentran al estar el animal en esta pose. La pata trasera está extendida hacia adelante, mientras que la delantera está ligeramente echada hacia atrás.





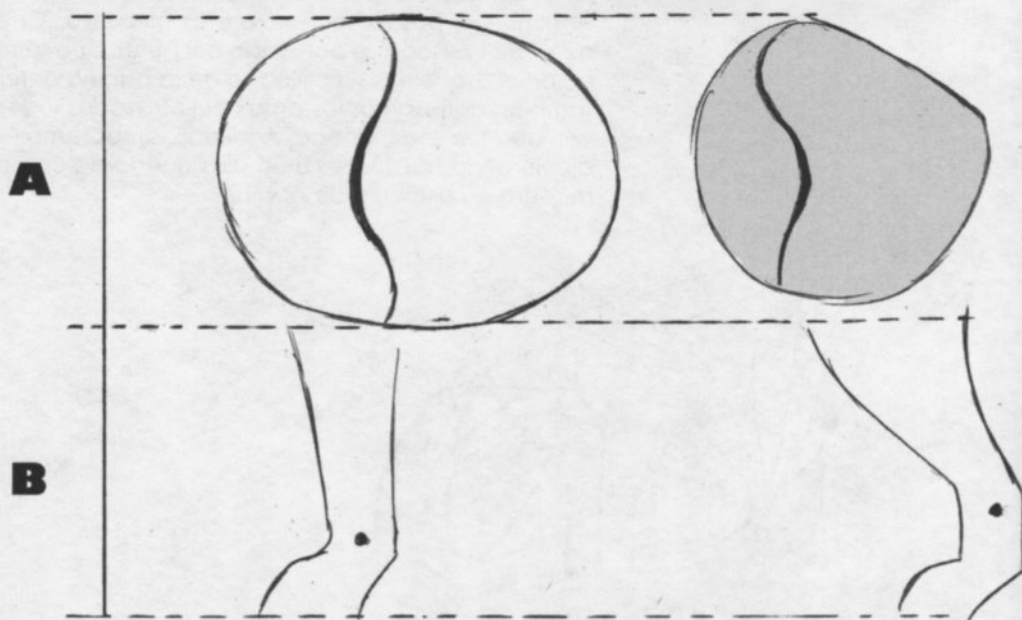
Al igual que en el perro sentado, podemos jugar con esta nueva pose. Aquí movemos el cuello. Checa que éste lo sacamos partiendo del punto que se marcó en el esqueleto simplificado de la página anterior. También agregamos las patas del otro lado. Todas se ven aunque sea un poco. Aquí aplicamos también el dibujo de la huella. Los músculos quedarán como se muestra en el dibujo de abajo.

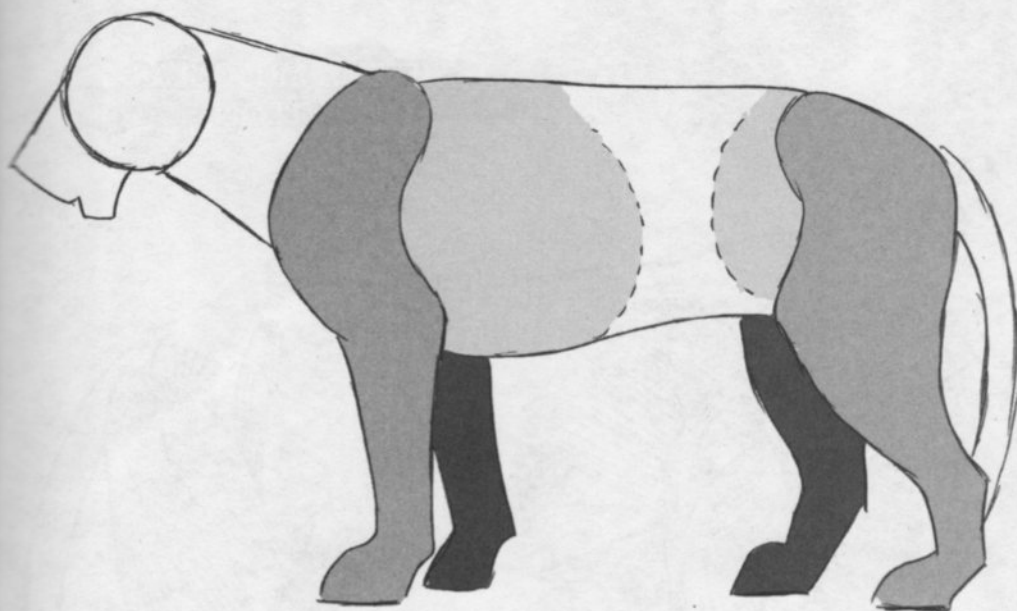




DIBUJO DE FELINOS

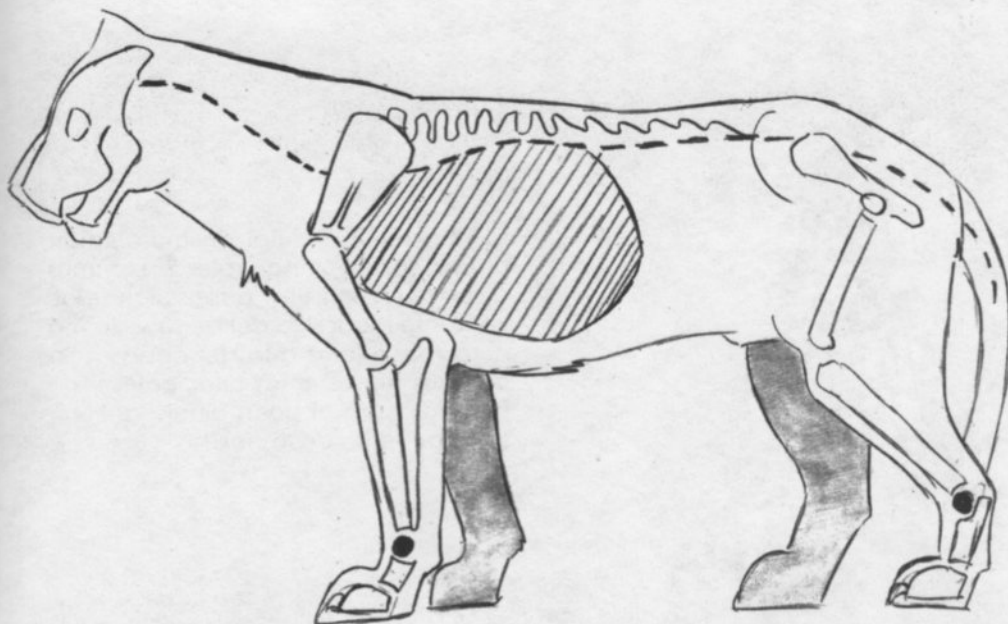
Comenzamos con el dibujo de felinos grandes. Al igual que en el perro, aplicaremos primero el método de dibujo antes de entrar en la anatomía. La caja torácica se dibujará a partir de un óvalo, que para hacerlo te puedes ayudar de dos círculos fusionados; y para la caja pélvica, con un círculo recortado que dará la inclinación de la pelvis en la parte trasera del animal. La proporción es uno a uno. El cuerpo medirá lo mismo que las patas. En el óvalo de la caja torácica se dibuja una curva que señala a la izquierda, y en el círculo de la pelvis una que señala a la derecha, los cuales darán la forma de las patas dentro del cuerpo. Los puntos en las patas indican las articulaciones de los carpos y el talón en la pata trasera. Nota que esta última es más alta que los carpos en la pata delantera.



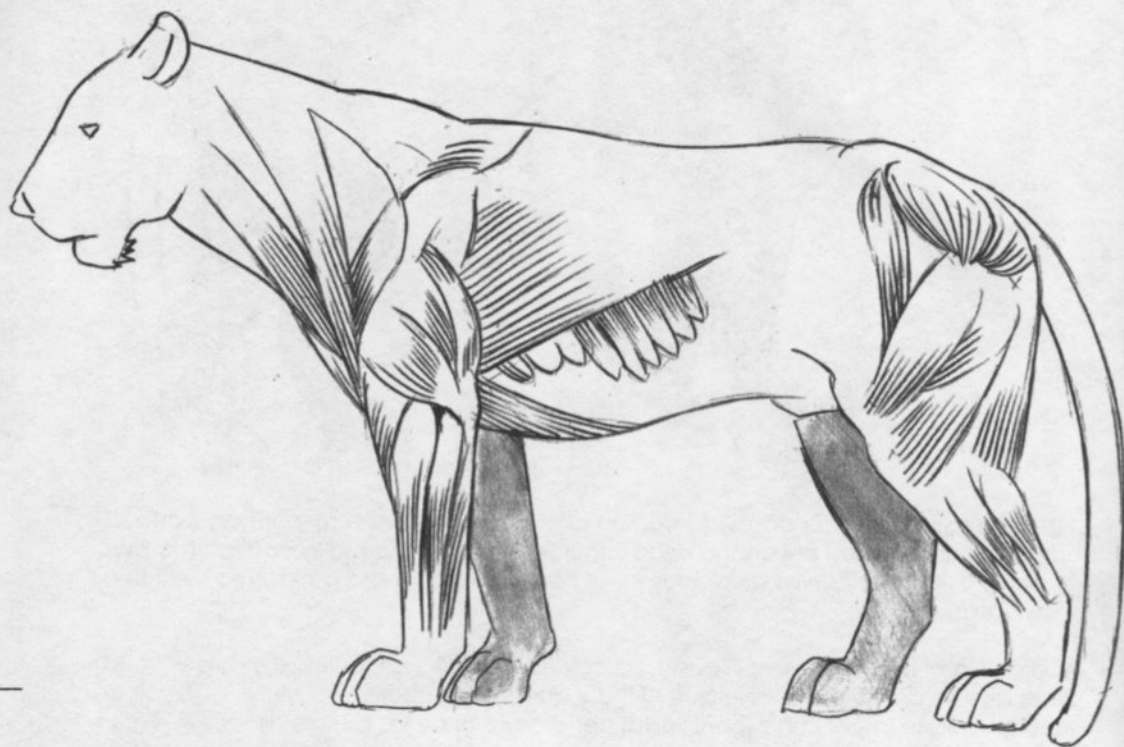


Agregamos la cabeza construida con un círculo. El cuello es muy ancho y corto. El hocico es corto y casi del ancho de la circunferencia que forma la cabeza (de perfil). Notarás que las curvas dibujadas en el paso anterior ahora dan forma y sentido a las patas.

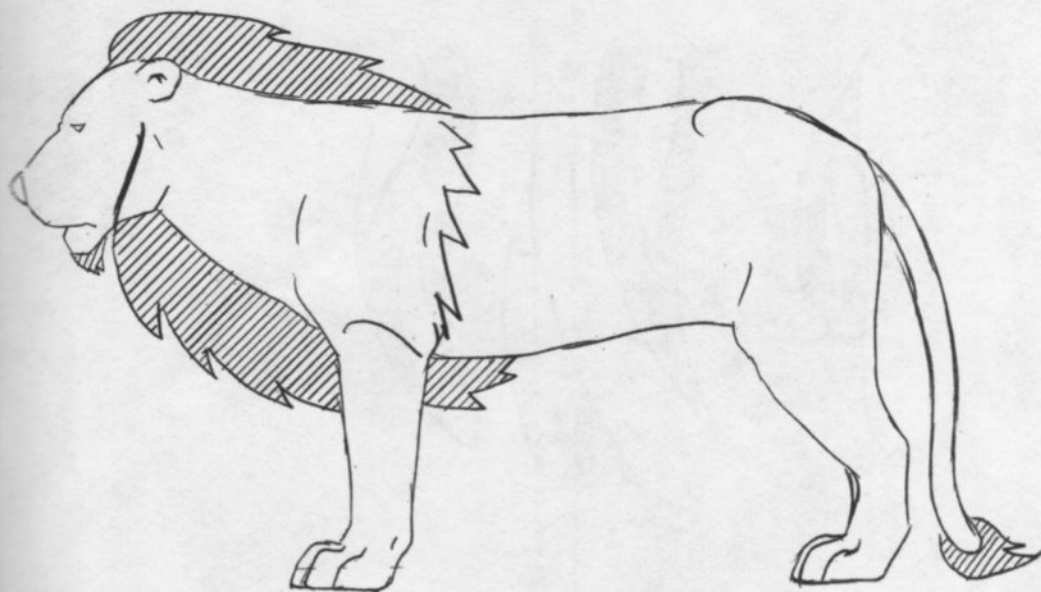
Abajo está el esqueleto simplificado. La caja torácica es en realidad más pequeña de lo que se dibujó el óvalo inicial. Al igual que en el caballo y el perro, al seguir la línea inferior de la columna (punteada), tendremos la de los huesos del cuello. Nuevamente están marcados con puntos los huesos de las patas antes mencionados. Si bien no es necesario que sepas dibujar cada uno de los huesos, sí será necesario que manejes este esqueleto simple.



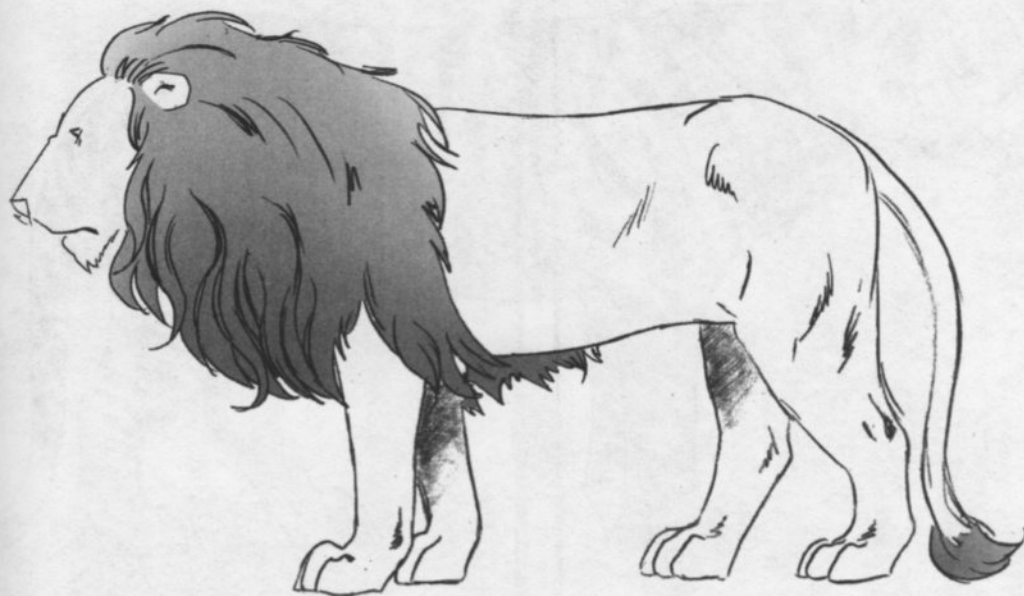
SISTEMA MUSCULAR DEL LEÓN

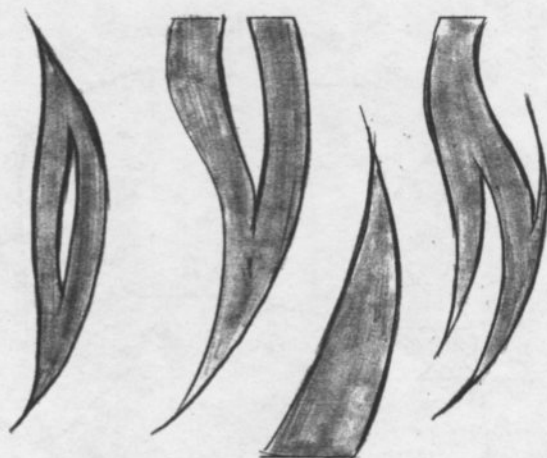


El león es un animal de musculatura prominente por naturaleza. Los músculos muestran una disposición relativamente igual a la del perro y de manera más lejana a la del caballo. Los que ves aquí son los principales y necesarios para el buen dibujo del león y, en general, de los felinos.

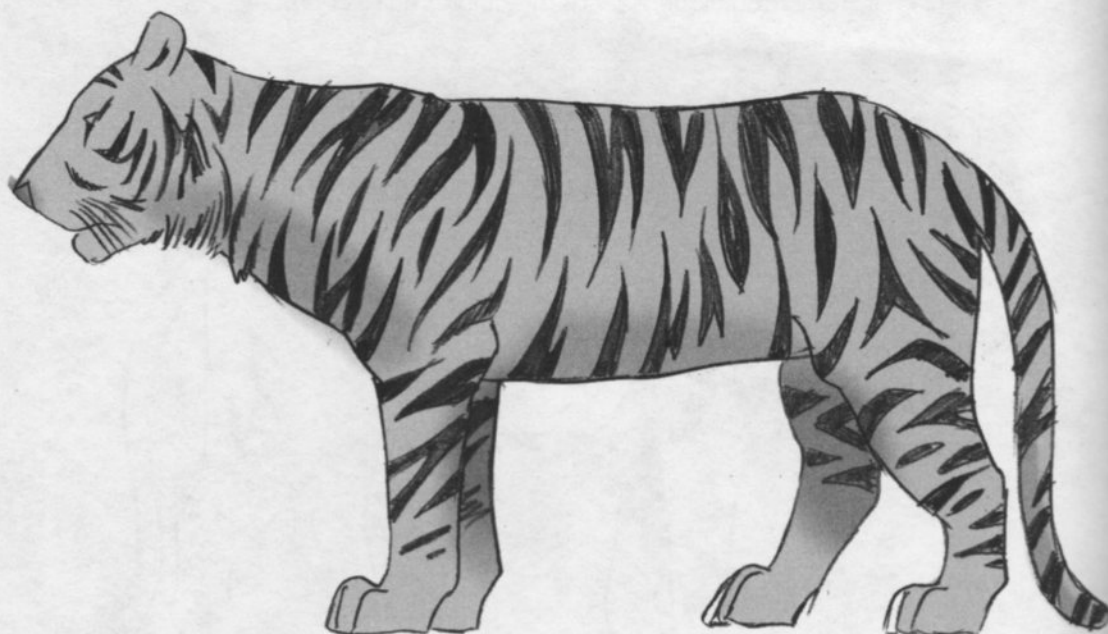


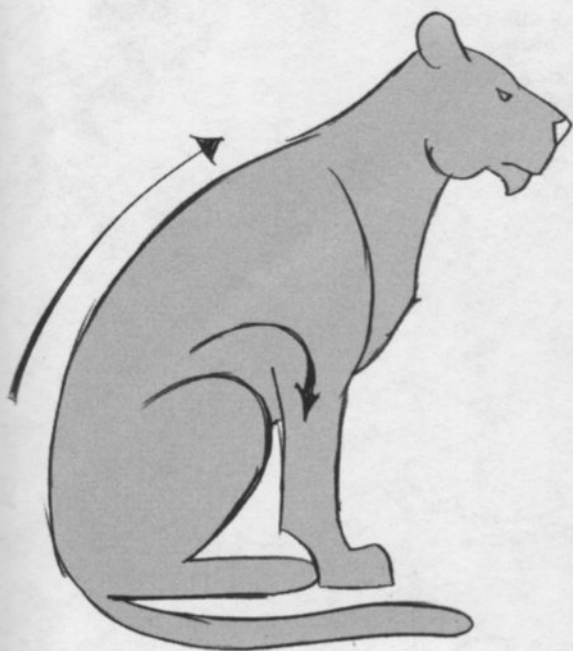
El cuerpo del león y de la leona son muy parecidos. El del macho sólo es un poco más corpulento. Lo que en realidad puede hacerlo lucir diferente es la gran melena, la cual ocupa todo el cuello y hasta parte del cuerpo. Observa también cómo se marcan algunas líneas musculares en su cuerpo.



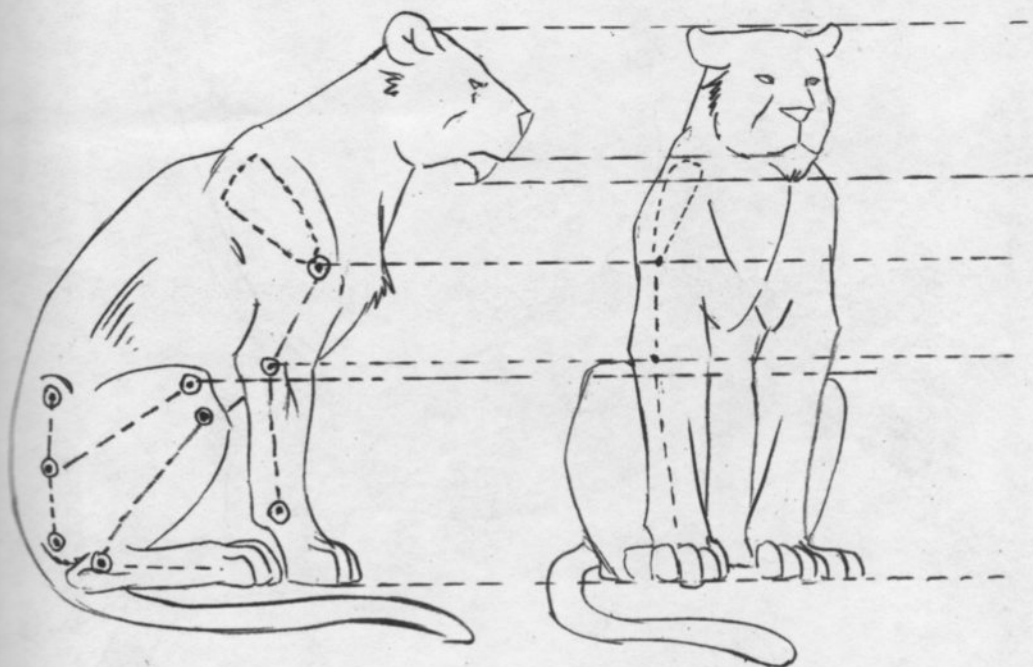


El cuerpo de un tigre bien puede ser muy parecido al del león, las rayas harán toda la diferencia. A pesar de ser solo rayas, éstas pueden tener muchas variantes, por ejemplo, seguir la forma de un rayo, de un ojo, de una espina, de una pequeña llama de fuego, etcétera. Es importante hacer las rayas lo más variadas posible. Observa el sentido con el que aparecen en su cuerpo.

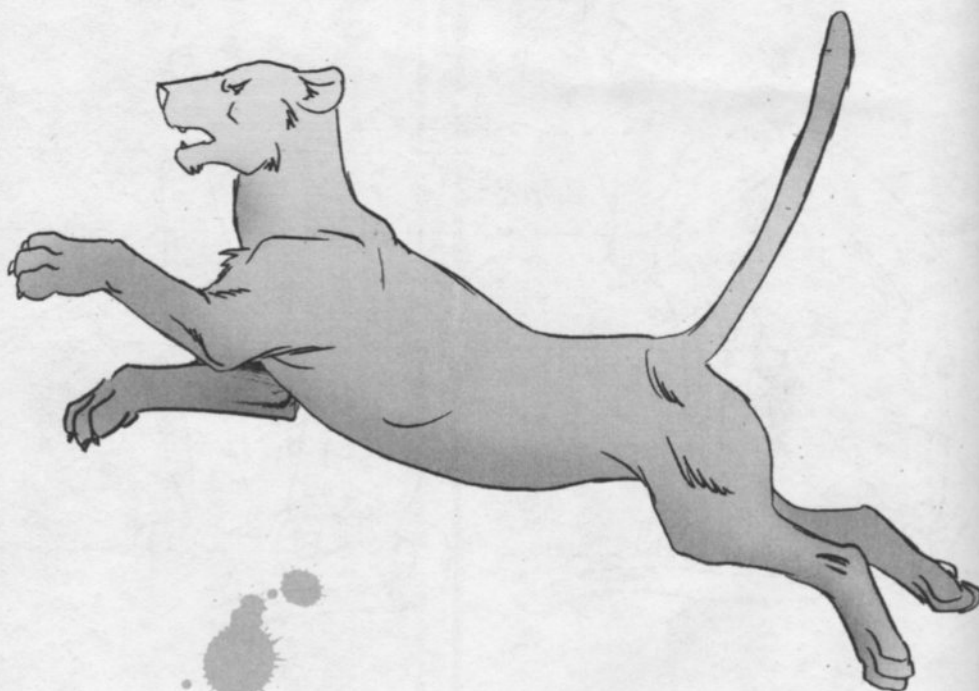
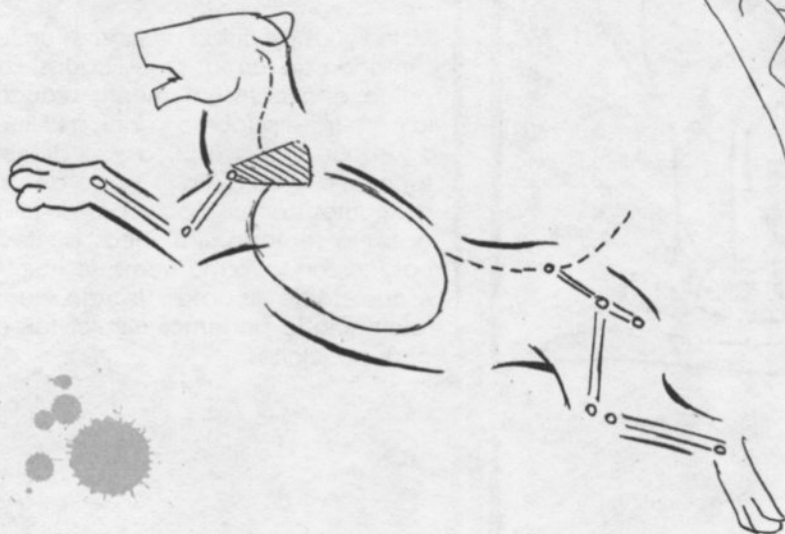


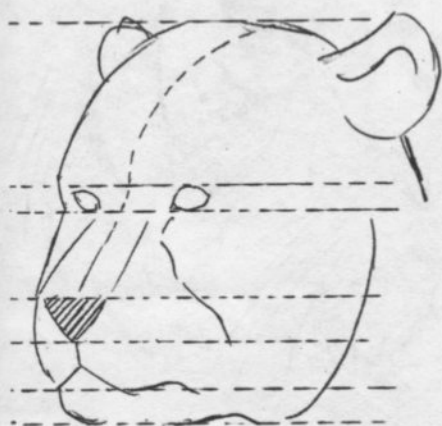
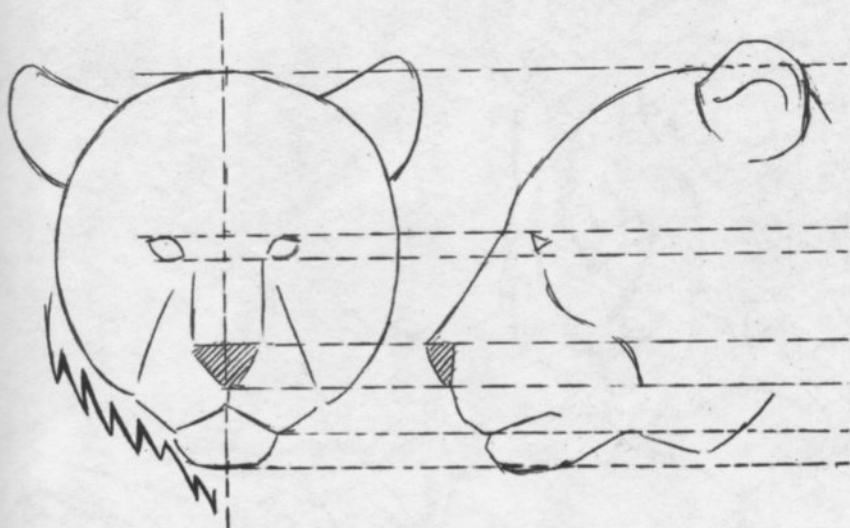


En la figura de arriba dibujamos un felino sentado con formas simplificadas. La espalda está constantemente arqueada, la pata trasera (como lo indica la flecha) sigue una forma elíptica y la delantera toca a la trasera. En la parte de abajo dibujamos con un poco más de detalle al felino sentado. Las líneas punteadas nos indican la forma cómo se mueve el esqueleto de las patas. Usando líneas de referencia lo podemos dibujar felino en otras posiciones.



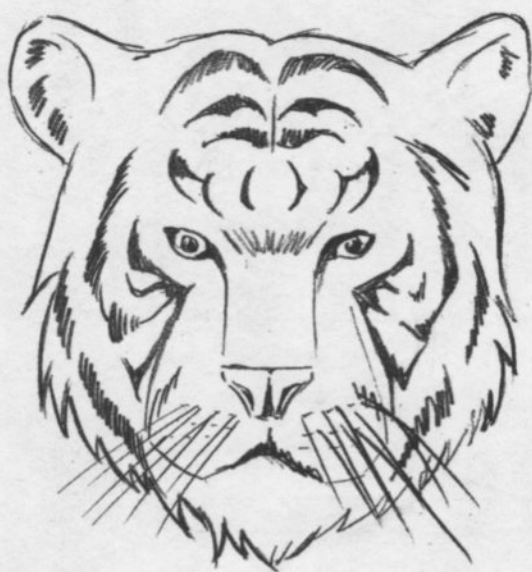
Es importante hacer muchos ejercicios que involucren el esqueleto y la forma del cuerpo de cualquier animal. En este caso observa el movimiento del omóplato y la columna. Ambos se han movido de su posición original por la acción que está llevando a cabo. No dejes de ver detalles como, por ejemplo, la cola, que en este tipo de movimientos se levanta.



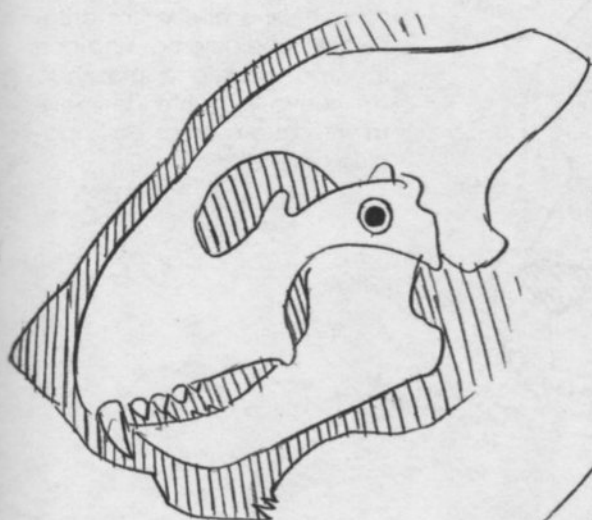


La forma de la cabeza de un felino es muy circular. Los ojos se encuentran más o menos en el centro del círculo. Usando líneas de referencia (como las que aparecen en la figura), dibujamos el perfil y la cabeza de tres cuartos con precisión. Es importante respetar las proporciones aquí vistas para que los felinos no parezcan otro animal.





En la primera figura de la página anterior trazamos unas líneas quebradas que simulaban la barba del felino. Al añadir estos detalles y otros como los bigotes, las líneas en el rostro, etcétera, dibujamos la cabeza del tigre en tres ángulos básicos. Recuerda que antes de dibujarla con todos sus detalles, es necesario dominar lo visto en la página anterior.



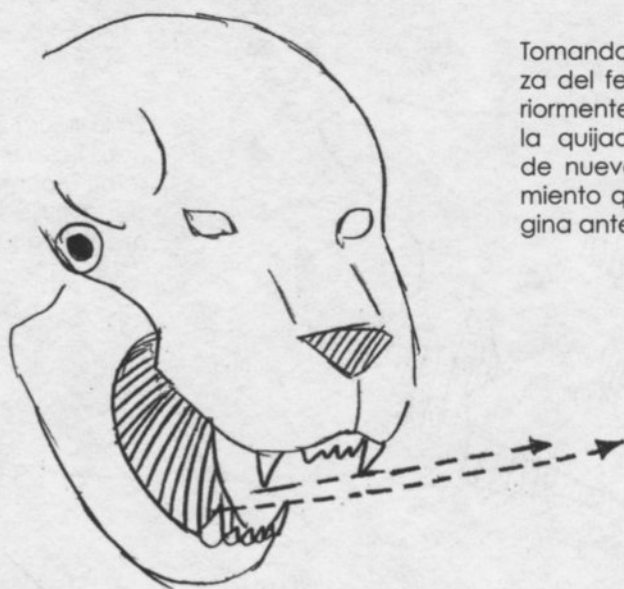
En la figura 1 tenemos el cráneo de un felino en su vista lateral. El punto en la parte alta de la quijada es el de movimiento de su hocico.



En la figura 2 usamos este punto para abrir la quijada del felino. Observa la línea punteada en esta figura que representa el pliegue de piel de la boca del felino al abrirse.



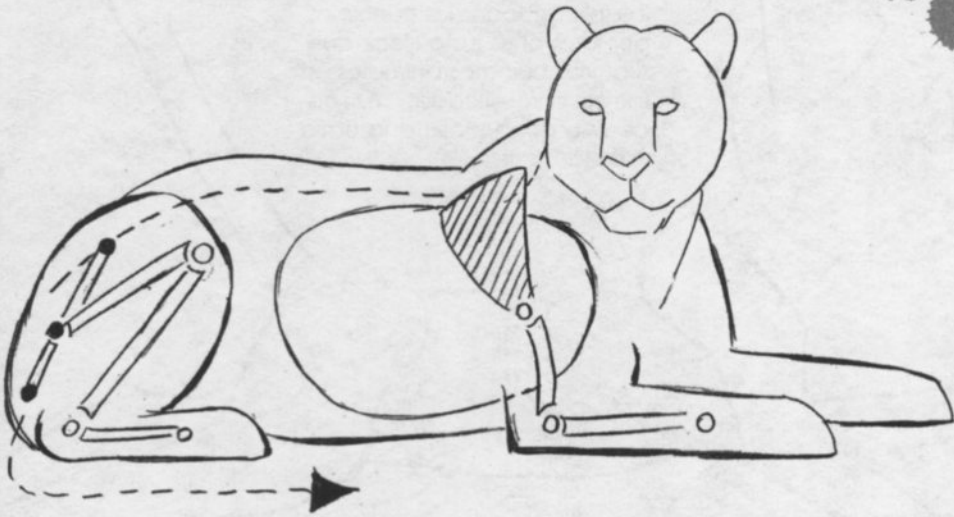
Finalmente en la figura 3 tenemos el resultado de las dos figuras anteriores.



Tomando como base la cabeza del felino que vimos anteriormente, dibujamos una con la quijada abierta utilizando de nuevo el punto de movimiento que usamos en la página anterior.

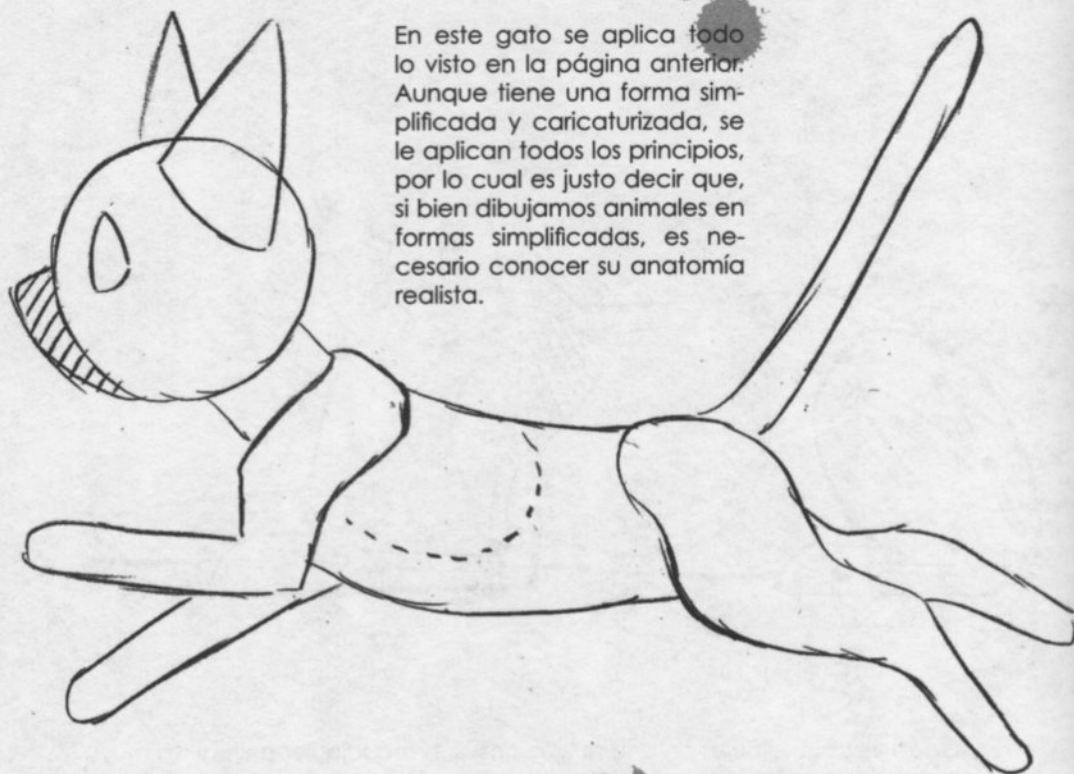
Observa que si sacamos líneas de referencia a partir de los dientes, éstos deben de resultar paralelos entre sí, tal como se ve en la figura de arriba. Con estas bases podemos dibujar la cabeza de la parte de abajo, solamente añadimos unas pequeñas líneas de expresión.



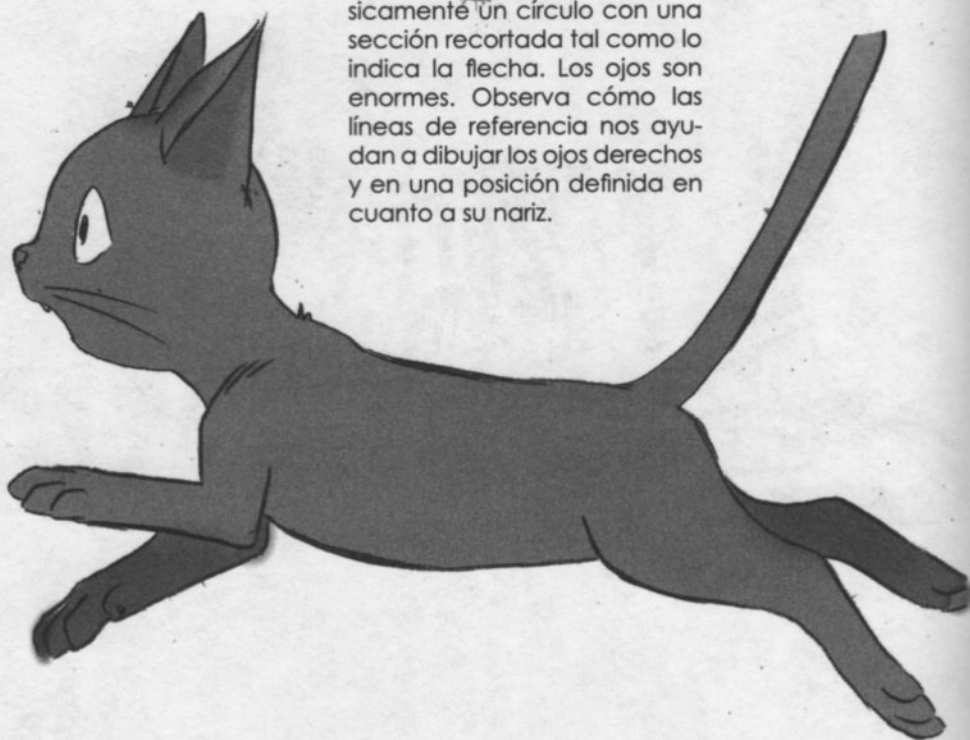


Cada vez que dibujes en una nueva posición a cualquier animal, es muy importante ser consciente de la ubicación de las partes del esqueleto, pues éste nos sienta las bases de la forma y proporción, como en este caso..En esta figura aplicamos muchas de las cosas antes vistas.

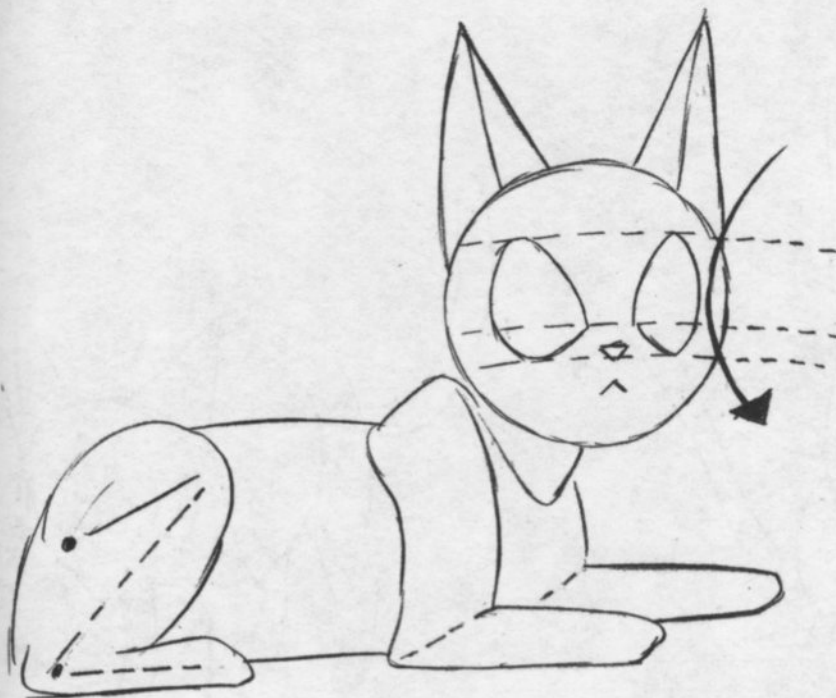




En este gato se aplica todo lo visto en la página anterior. Aunque tiene una forma simplificada y caricaturizada, se le aplican todos los principios, por lo cual es justo decir que, si bien dibujamos animales en formas simplificadas, es necesario conocer su anatomía realista.

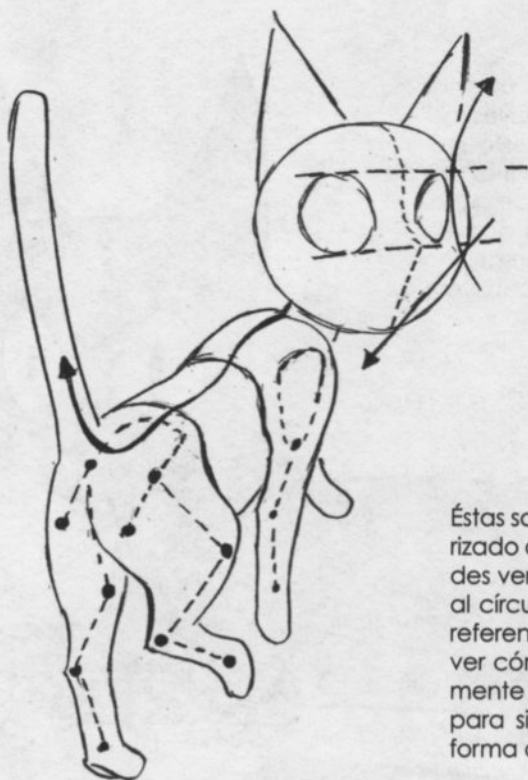
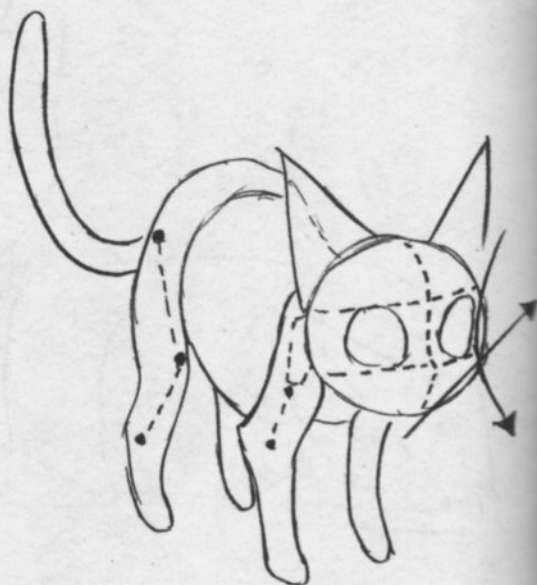
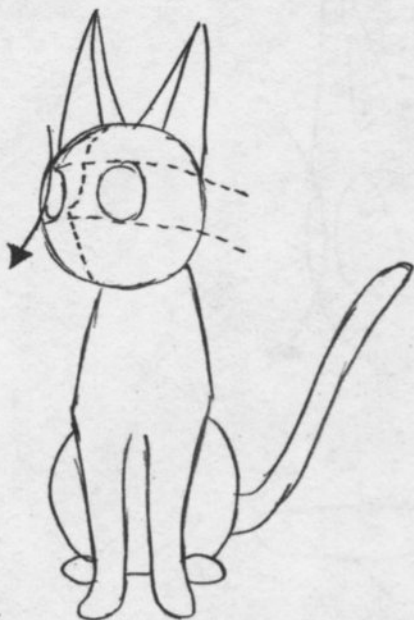


La cabeza de este gato es básicamente un círculo con una sección recortada tal como lo indica la flecha. Los ojos son enormes. Observa cómo las líneas de referencia nos ayudan a dibujar los ojos derechos y en una posición definida en cuanto a su nariz.



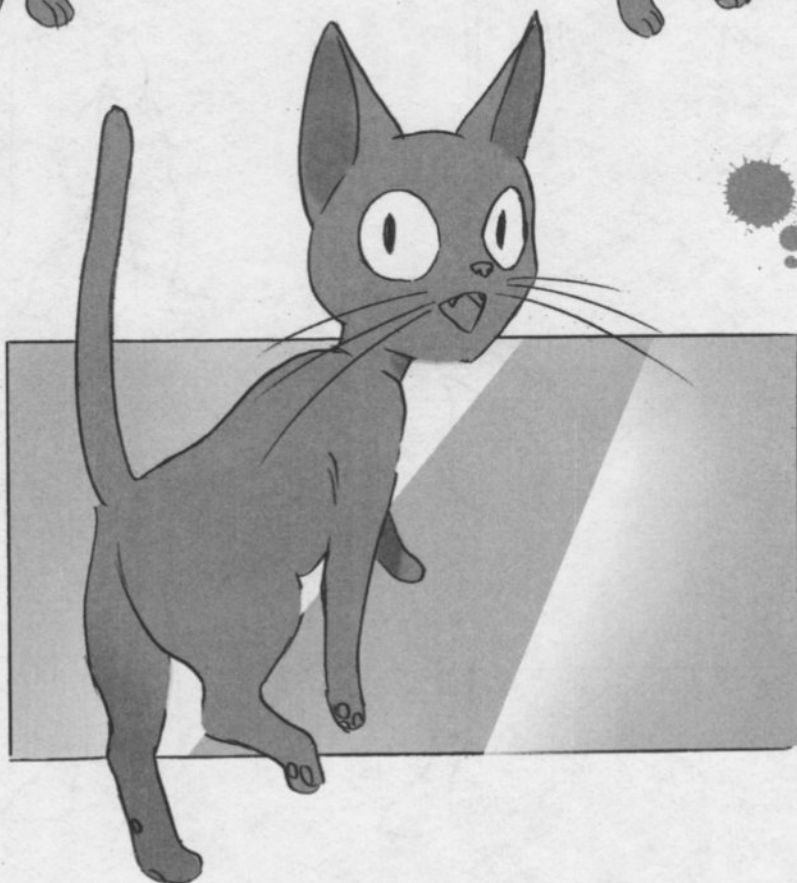
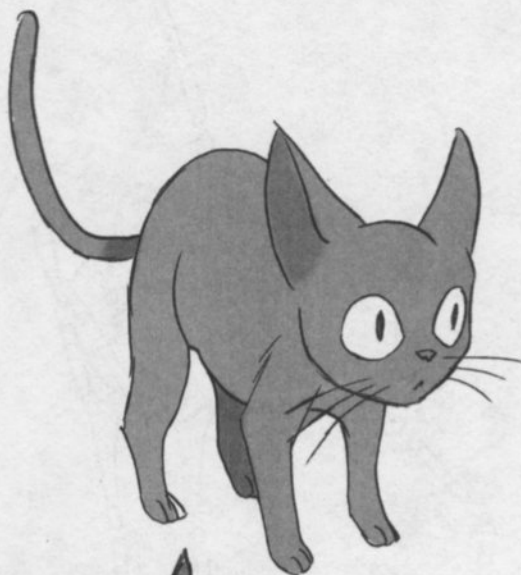
El felino lanzándose fue visto en páginas anteriores. Para dibujarlo aplicamos los mismos principios, sólo que la línea está simplificada. En este tipo de aplicaciones nos damos cuenta de la importancia de conocer la anatomía del animal. Para ésta de perfil observa cómo ahora añadimos una pequeña sección al círculo de la cabeza.

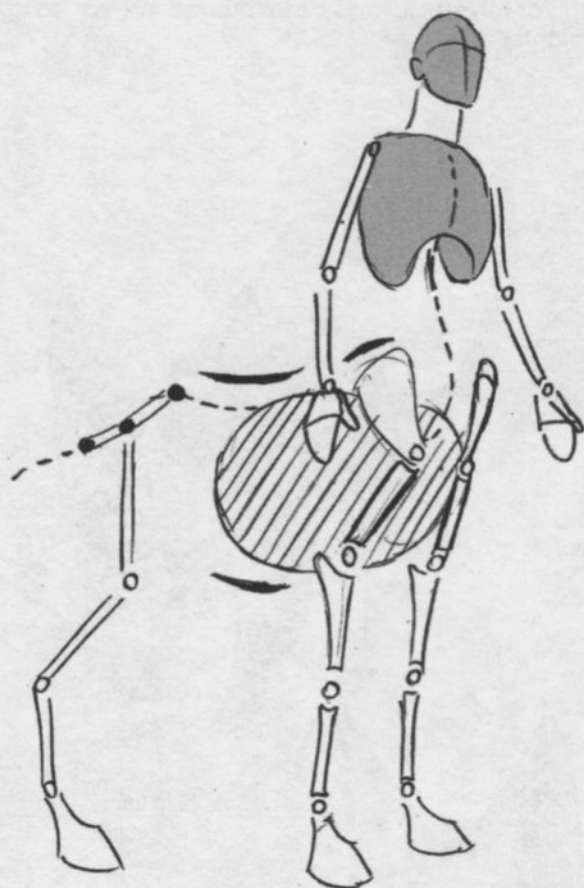




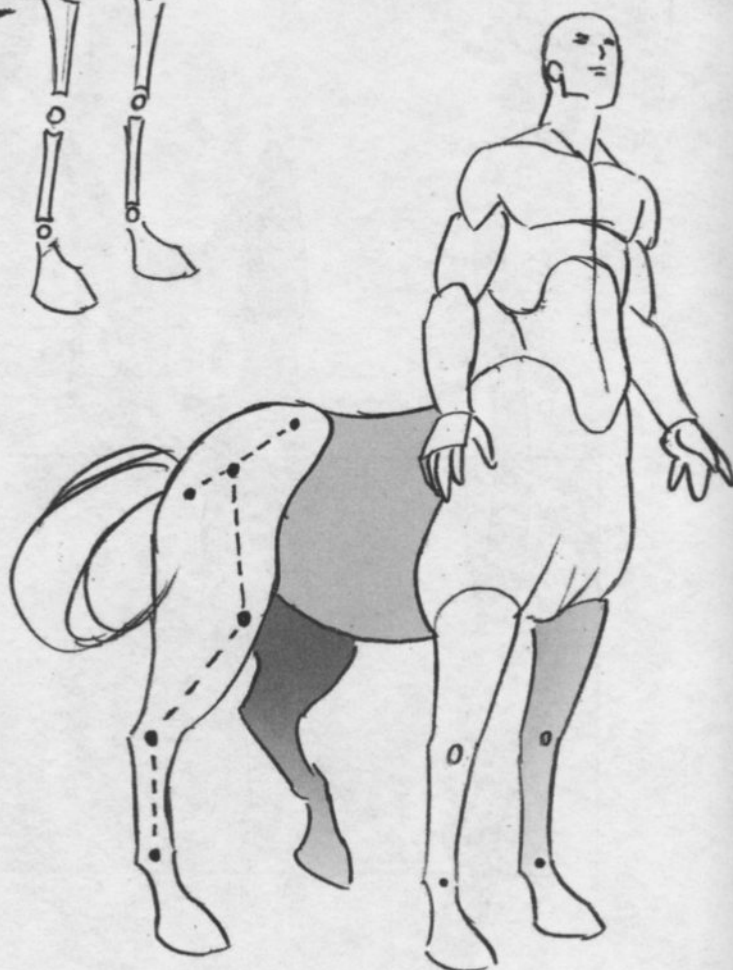
Éstas son otras posiciones del gato caricaturizado de las páginas anteriores. Como puedes ver, nuevamente recortamos secciones al círculo de la cabeza y usamos líneas de referencia para los ojos. También puedes ver cómo, a pesar de ser figuras aparentemente sencillas, utilizamos líneas punteadas para simular el esqueleto y así obtener la forma del gato.

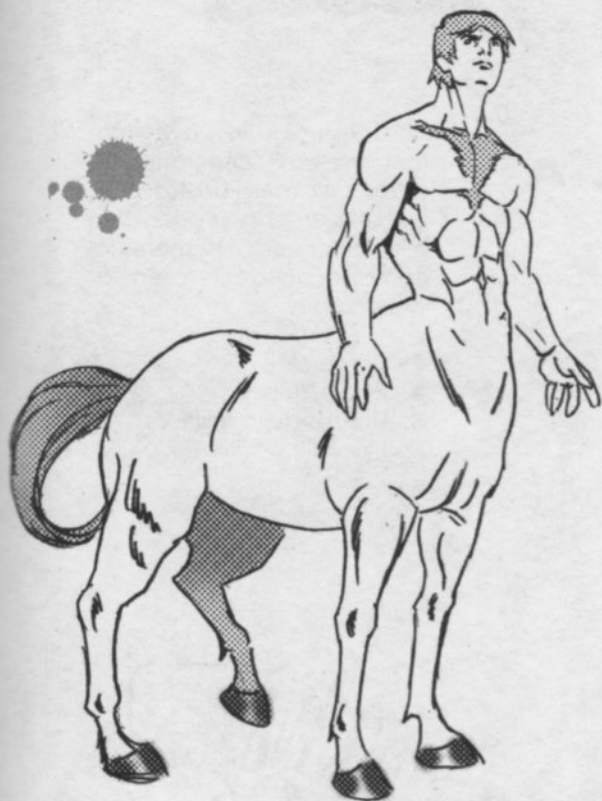
Estas figuras son el resultado de los procedimientos de la página anterior.



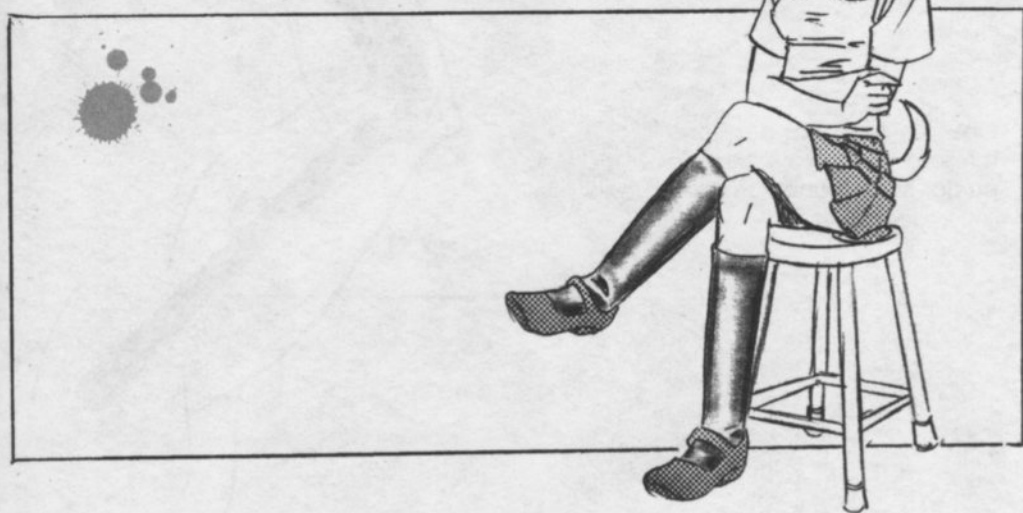


Son muy diversas las aplicaciones del dibujo animal, por ejemplo, puedes combinar entre sí a los animales o puedes modificar sus proporciones, o bien, como en este caso, puedes dibujar un centauro usando como base la forma esquelética del caballo y del ser humano. Después de proponer la forma esquelética añadimos la corporal básica, y hasta este momento dibujamos la parte difícil de esta figura, lo demás sólo es detallar.

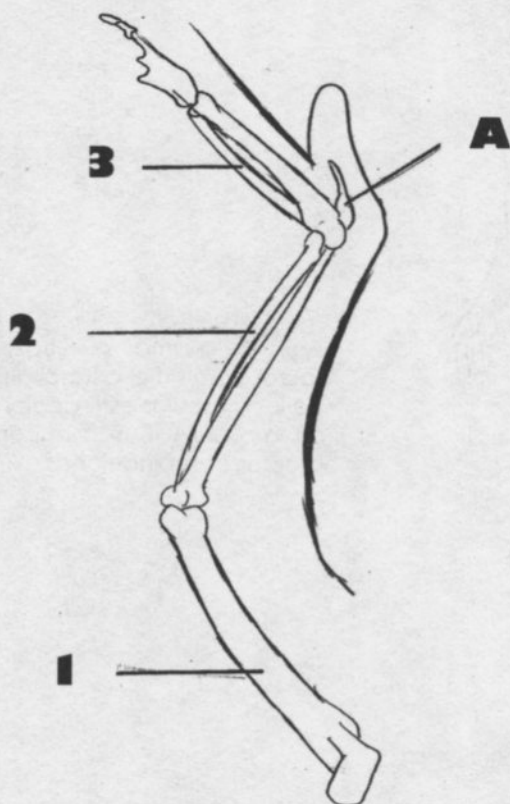




Aquí detallamos nuestro centauro, pero sin el conocimiento de los músculos esta acción sería imposible. Busca hacer tus propias combinaciones.



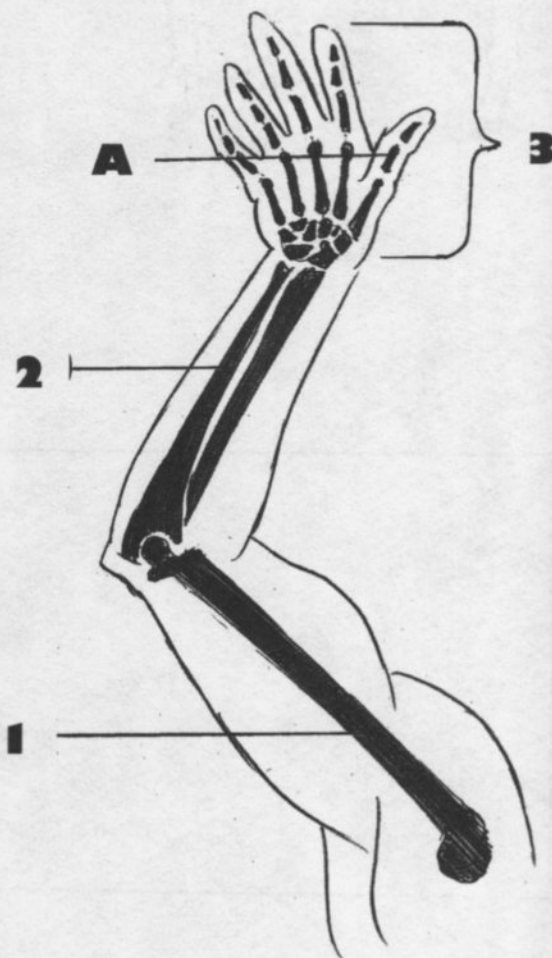
LAS AVES



Para estudiar las aves comenzaremos observando la estructura ósea de las alas. Las alas en el ave equivalen a los brazos en el hombre, tal como lo puedes ver en las ilustraciones.

- 1.- Húmero
- 2.- Radio/cúbito
- 3.- Huesos de la mano

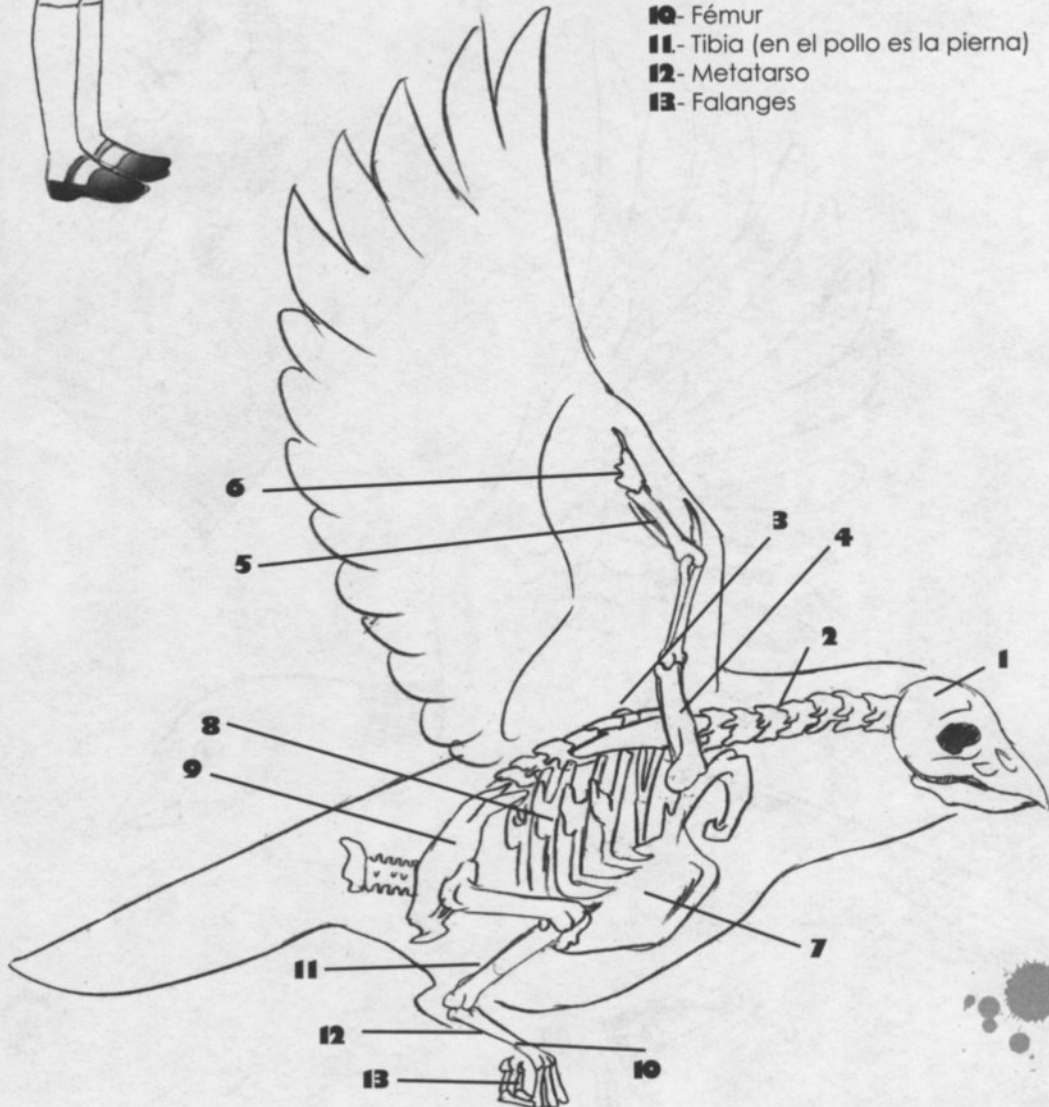
Observa en A ese pequeño hueso que equivale al dedo pulgar en la mano humana.





Éstos son los huesos elementales del ave. Entre más comprendas y uses esta estructura, mejor dibujarás todo tipo de aves.

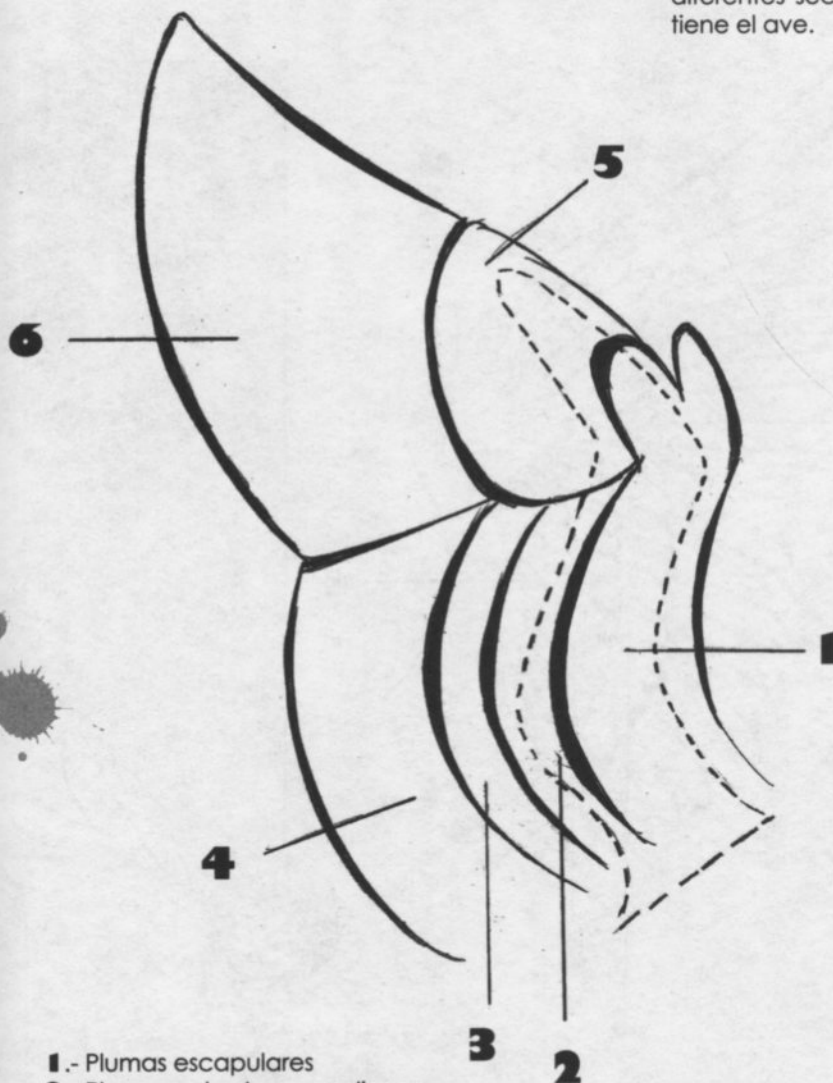
- 1.-** Cráneo
- 2.-** Columna vertebral (vértebras cervicales)
- 3.-** Columna vertebral (vértebras dorsales)
- 4.-** Húmero
- 5.-** Radio y cúbito
- 6.-** Carpos, metacarpos y falanges
- 7.-** Quilla (lo que en el hombre es el esternón)
- 8.-** Costillas
- 9.-** Pelvis
- 10.-** Fémur
- 11.-** Tibia (en el pollo es la pierna)
- 12.-** Metatarso
- 13.-** Falanges



Ésta es el ave terminada. Debes diferenciar cada sección en el ala del ave. Las plumas no se dibujan al azar.



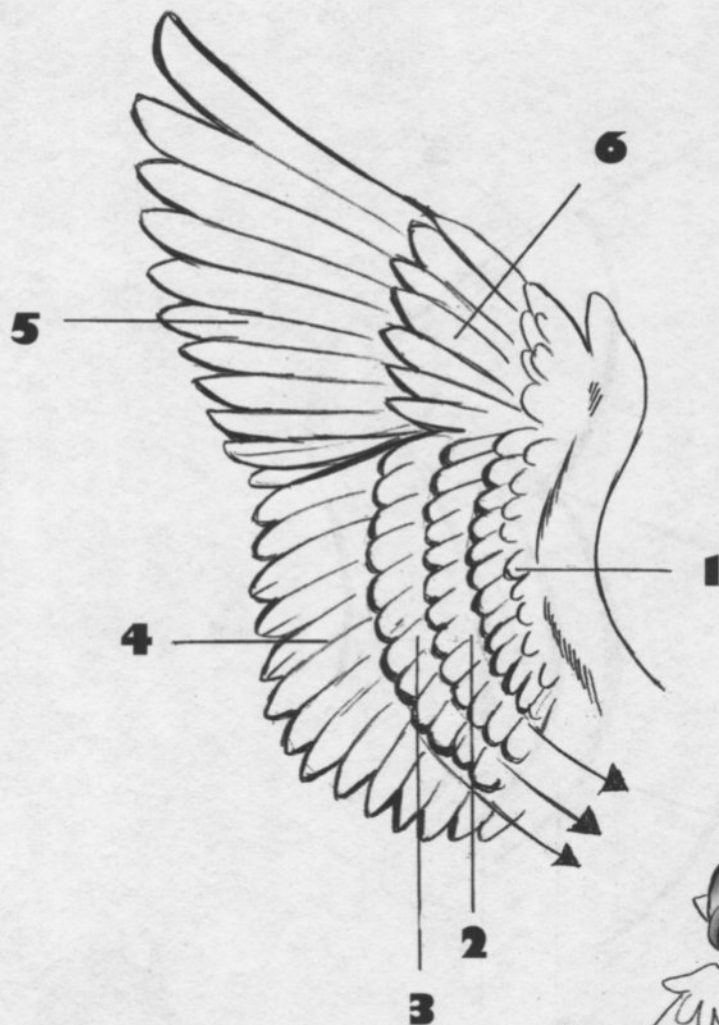
La línea punteada es la forma del ala, sin plumas. Las demás líneas son las diferentes secciones de plumas que tiene el ave.



- 1.-** Plumas escapulares
- 2.-** Plumas cobertoras medianas de las secundarias
- 3.-** Plumas cobertoras mayores
- 4.-** Plumas remeras secundarias
- 5.-** Plumas cobertoras mayores de las primarias
- 6.-** Plumas remeras primarias



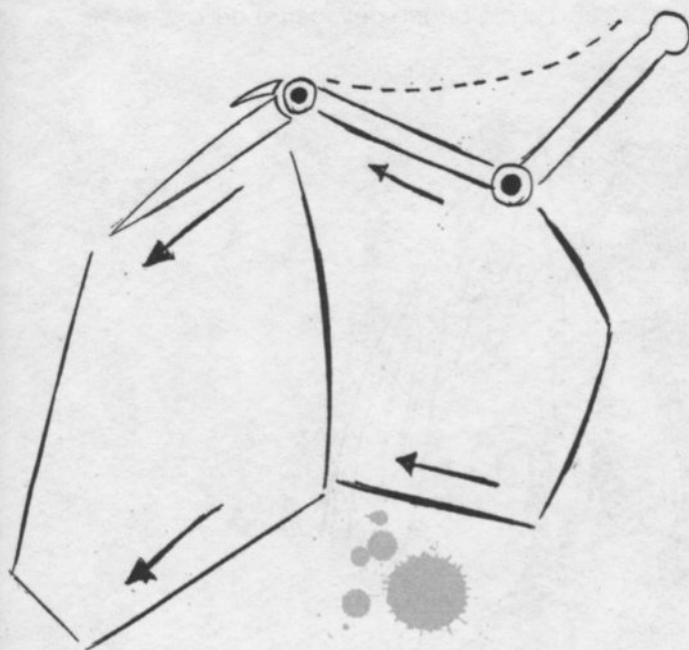
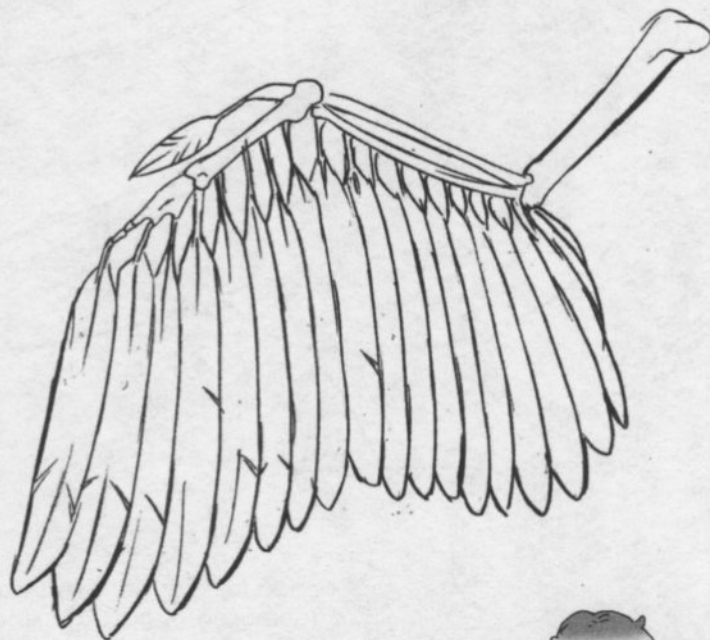
Ésta es el ala cuando le colocamos a cada una de las secciones sus plumas respectivas. Observa que hay plumas muy largas (remeras) y más cortas (cobertoras).

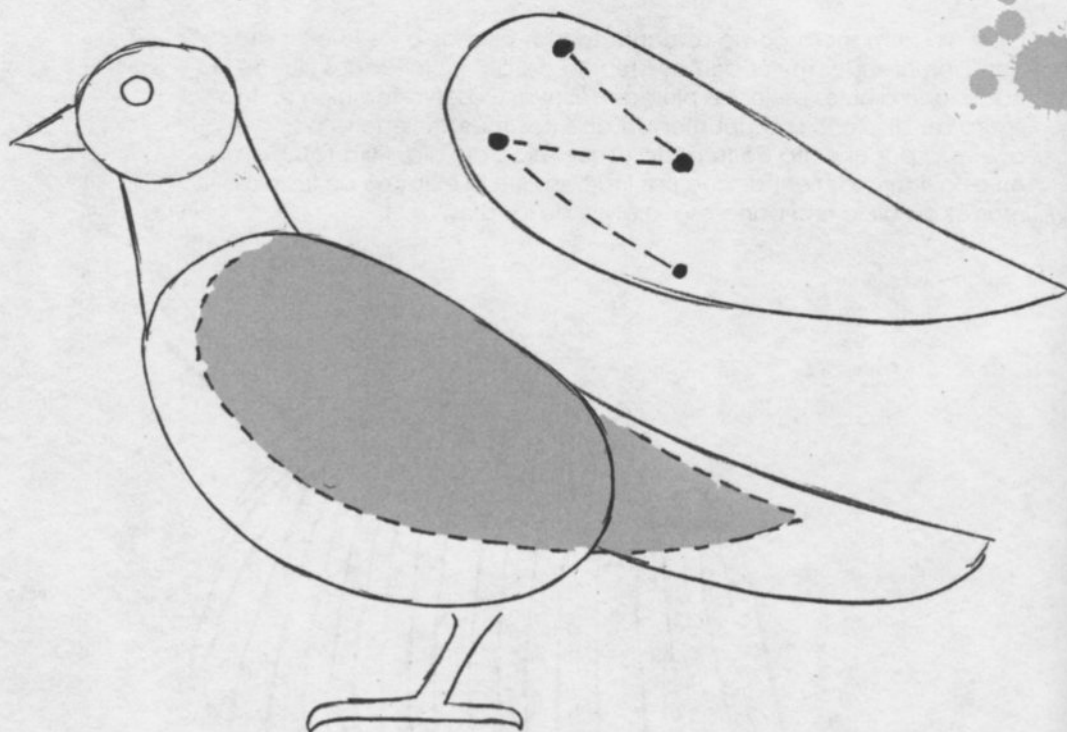


- 1.-** Plumas escapulares
- 2.-** Plumas cobertoras medianas de las secundarias
- 3.-** Plumas cobertoras mayores
- 4.-** Plumas remeras secundarias
- 5.-** Plumas cobertoras mayores de las primarias
- 6.-** Plumas remeras primarias



Observa la manera cómo se conectan las plumas a los huesos del ala. Comprender mejor cómo este tipo de particularidades puede hacer que dibujes mejor las plumas del ave. Observa también en la figura de abajo la línea punteada que nos muestra que la piel del ave está por encima de la parte esquelética del ala. Mira también en esta figura las flechas que nos indican que el extremo de las plumas es paralelo a la parte esquelética de las alas.





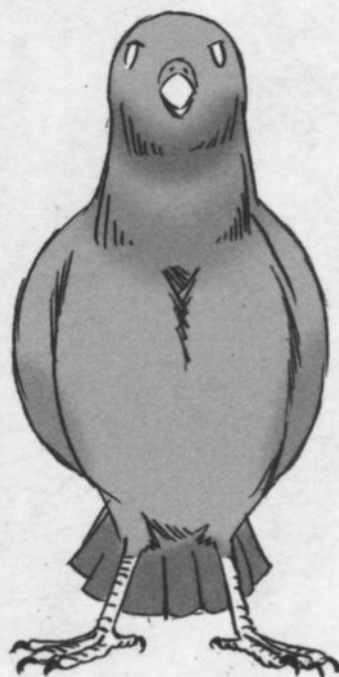
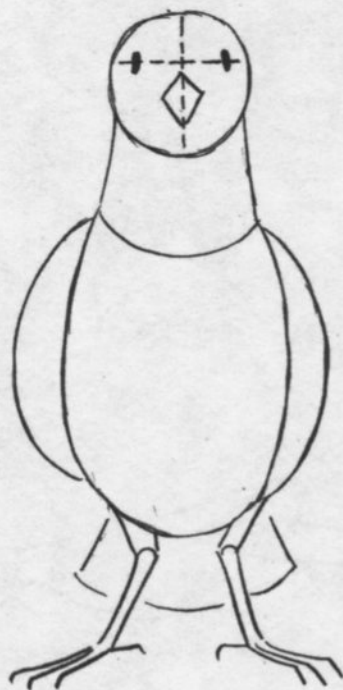
Cuando las alas del ave se encuentran en reposo (como en el caso de esta paloma), la parte esquelética del ala es similar a una "Z", tal como se aprecia en la figura. Observa el área total que ocupa el ala dentro del cuerpo del ave.



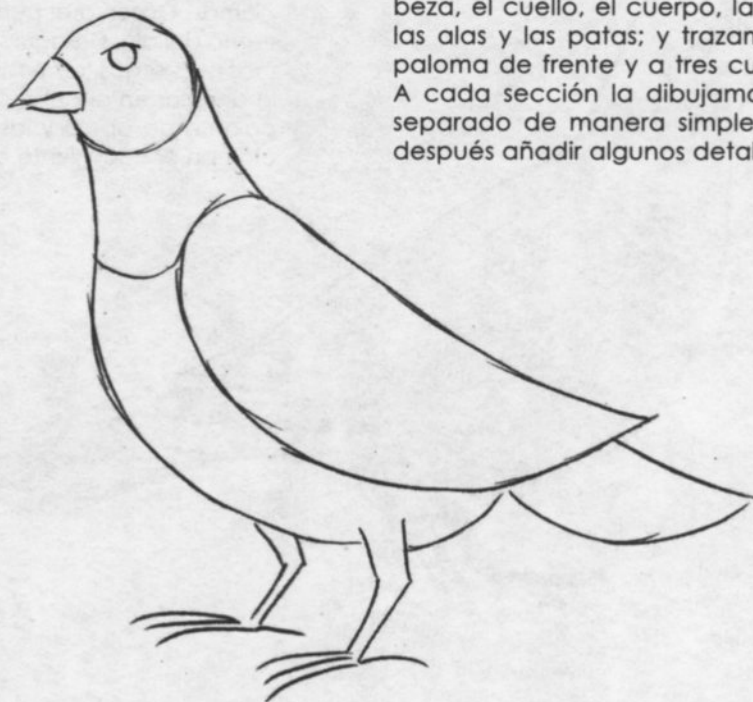


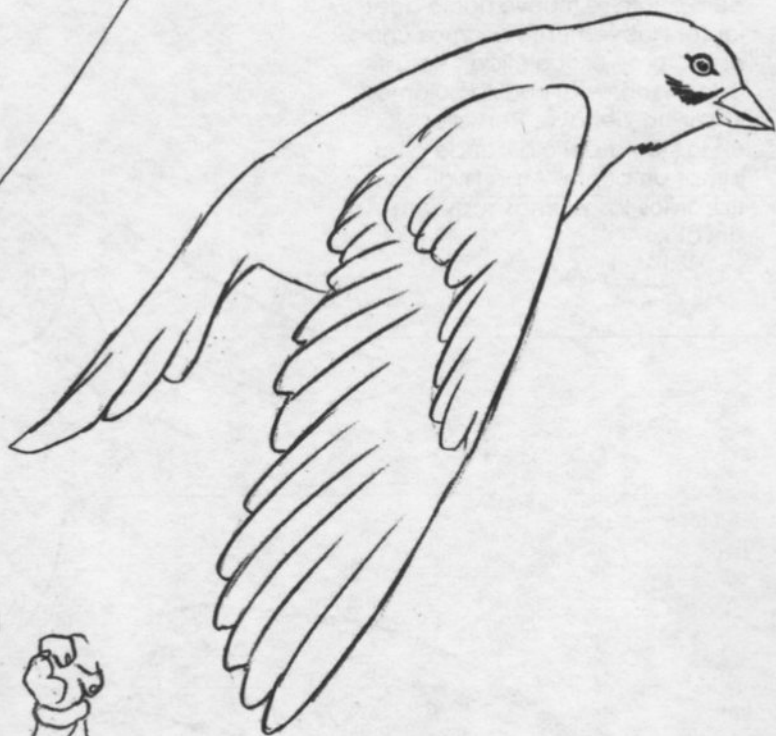
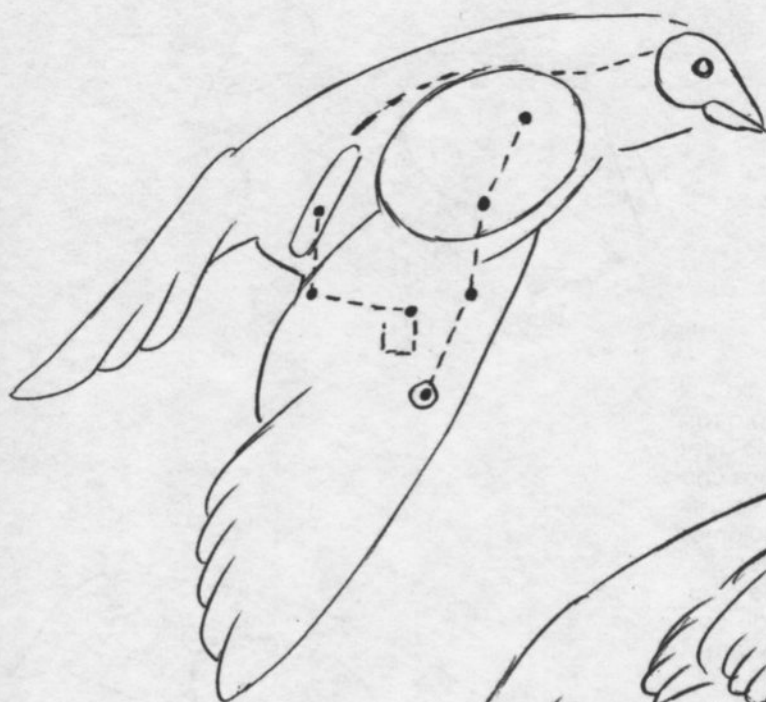
En la figura de arriba dibujamos el ala con la misma forma de "Z" de la página anterior, sólo que ahora se ve rellena. De ésta salen flechas que nos indican la forma cómo salen las plumas. Observa el punto en el extremo del ala. De aquí salen las plumas más largas (remeras). Tomando lo anterior en cuenta, dibujamos la paloma de abajo y las plumas del ala con conocimiento de causa.



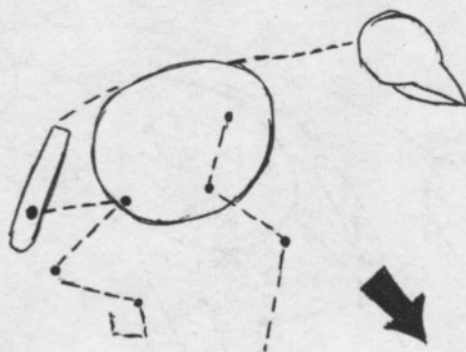


Con figuras simples podemos dibujar a la paloma en otras vistas además de la lateral. Observa que hemos dividido en secciones la cabeza, el cuello, el cuerpo, la cola, las alas y las patas; y trazamos la paloma de frente y a tres cuartos. A cada sección la dibujamos por separado de manera simple para después añadir algunos detalles.

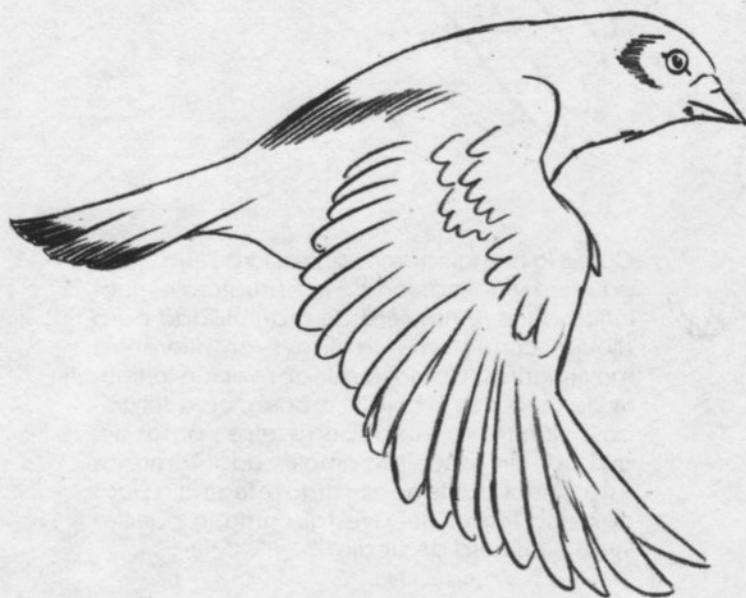
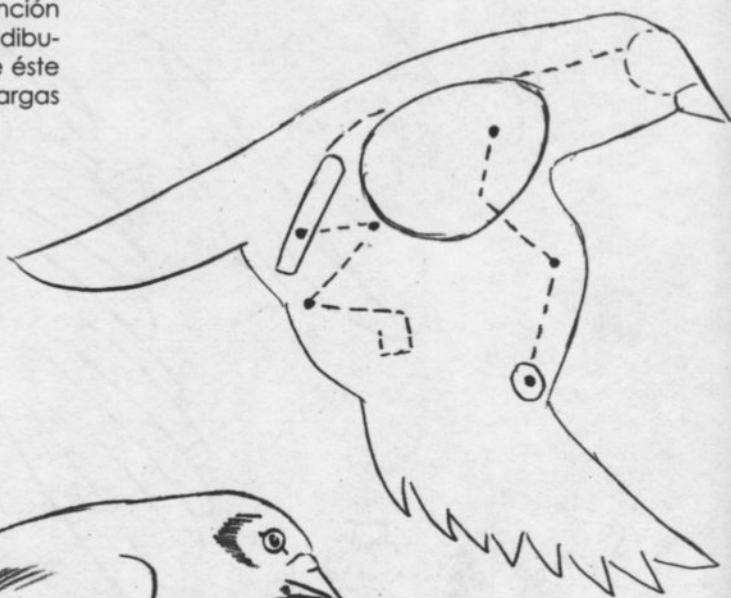


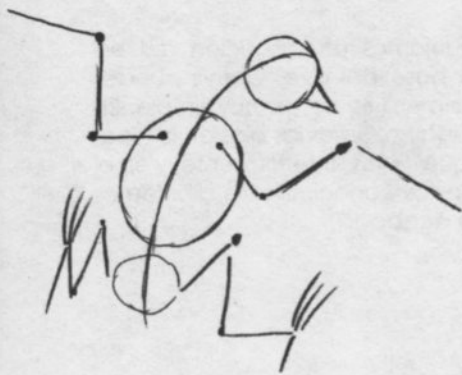


Como lo mencionamos antes, la buena comprensión y aplicación de la estructura esquelética del ave nos será de gran utilidad para dibujar correctamente al ave en diferentes movimientos. Como lo puedes ver, en la figura de arriba, se dibujó el cráneo, caja torácica, columna vertebral, pelvis, alas y patas del ave con un esqueleto simplificado. Tomanos estas líneas punteadas como referencia para definir la forma del ave tal como lo puedes ver en la figura de abajo.

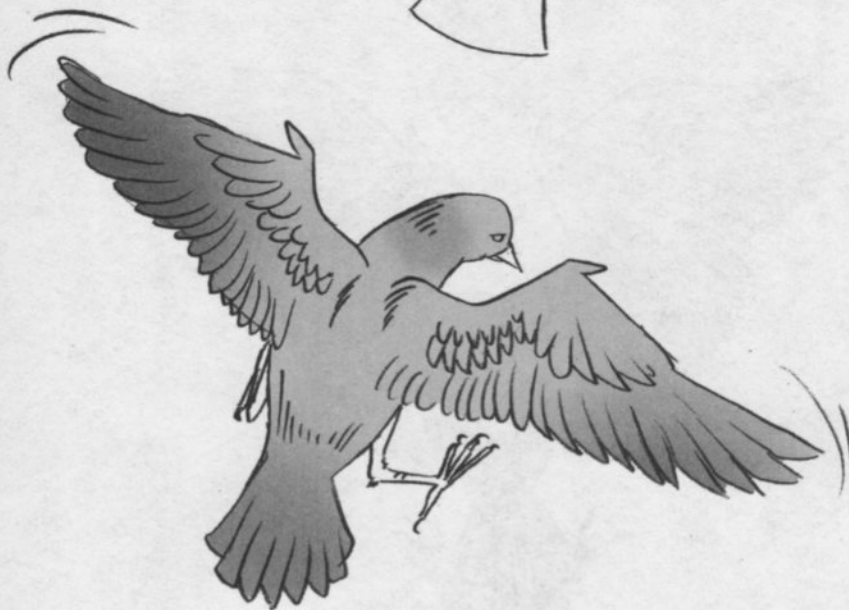
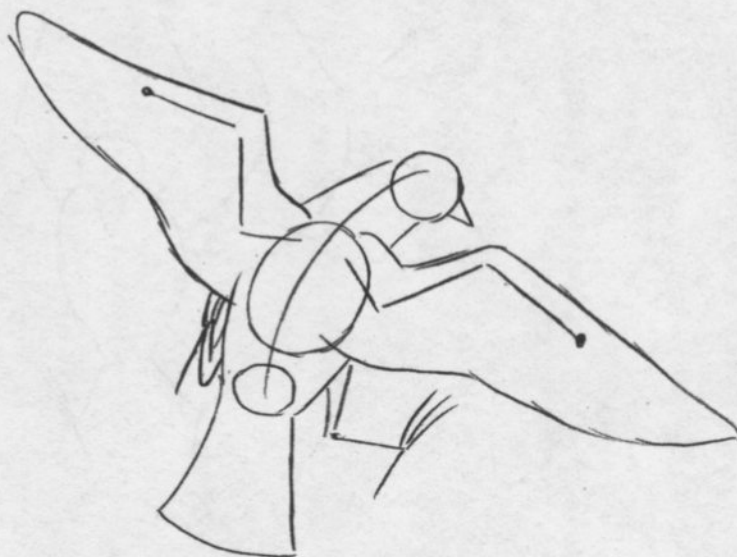


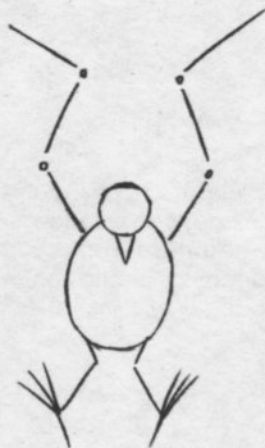
En la página anterior el ala del ave estaba echada hacia atrás, pero ahora se mueve hacia adelante. Nuevamente usamos una estructura esquelética simplificada, sobre la cual dibujamos la silueta del ave. Pon atención en la punta del ala donde dibujamos un punto. A partir de éste trazamos las plumas más largas del ala.



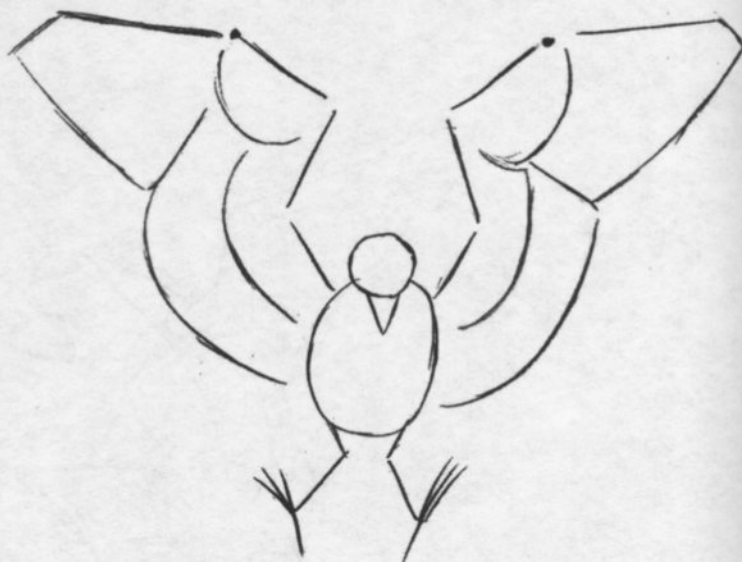


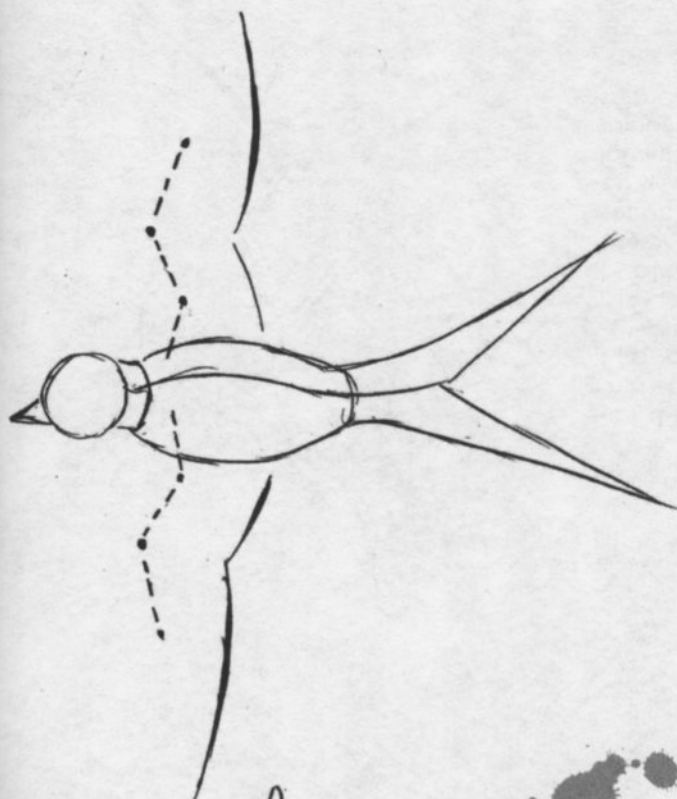
Dibuja el esqueleto simplificado en tantas posiciones como te sea posible, para después rellenar y finalmente colocar las plumas en las alas y la cola.



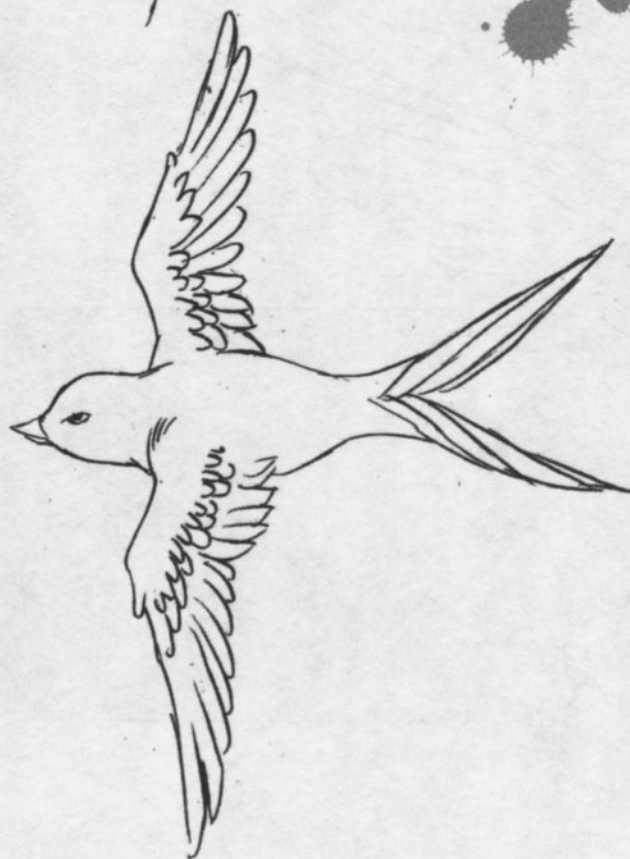


Aquí dibujamos otra posición del esqueleto base del ave. Como puedes ver, la primera figura es muy simple. En la segunda trazamos las alas en las secciones que vimos anteriormente, y en el uso de estos conocimientos dibujamos la figura acabada.

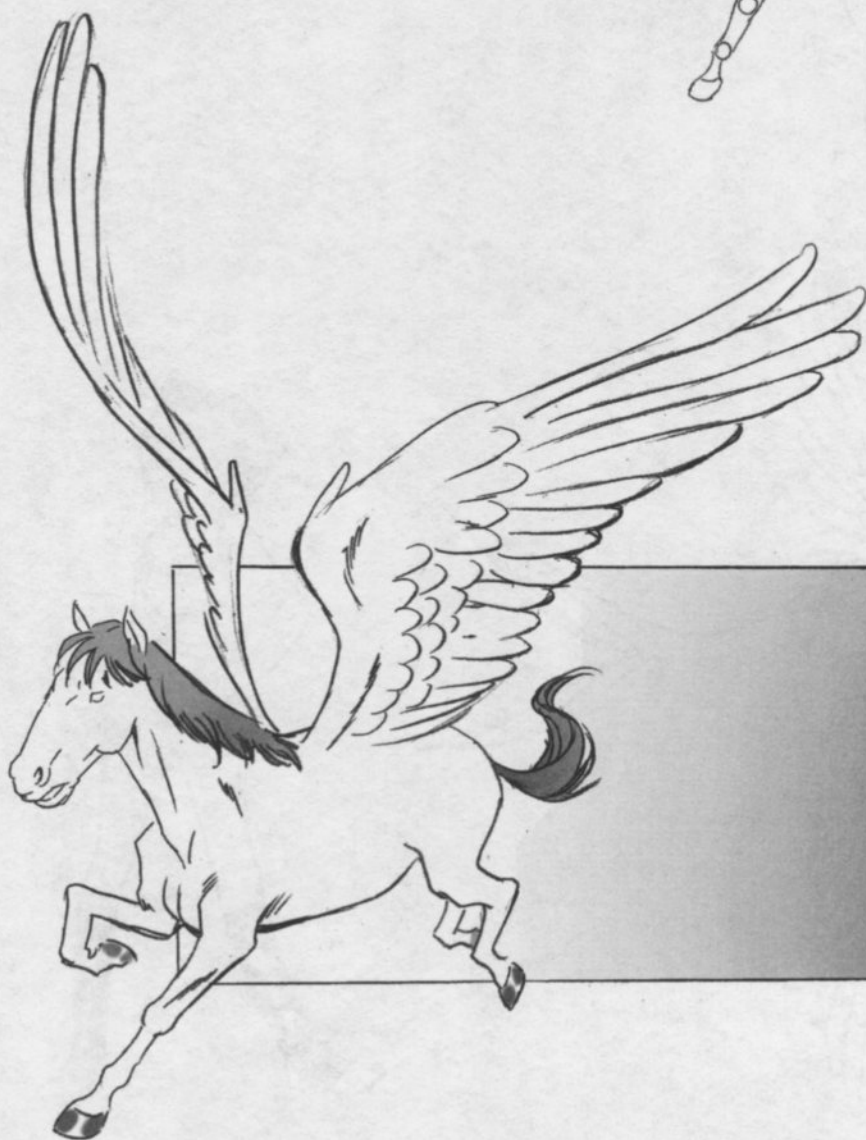
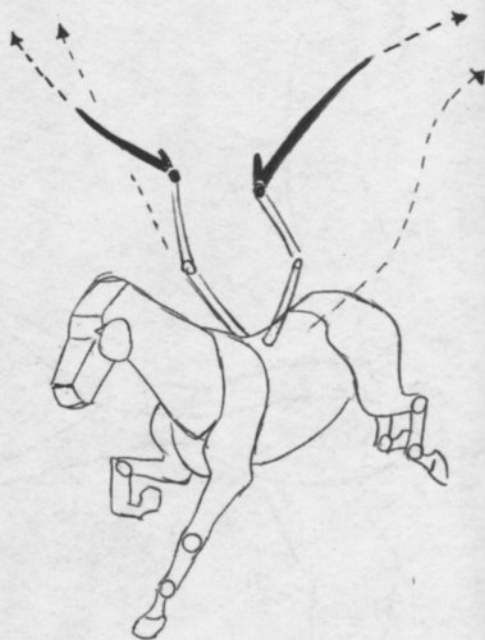




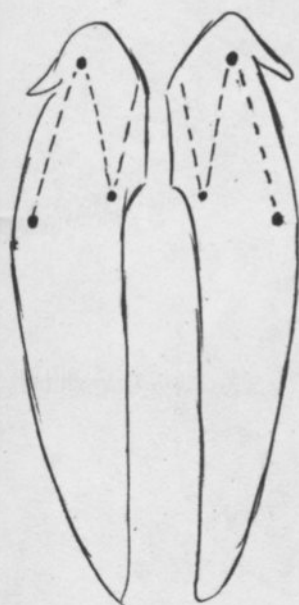
Con las bases sencillas del esqueleto dibujamos una golondrina. La cabeza es un pequeño círculo, el cuerpo es una elipse y la cola (que es tan larga como el cuerpo) son dos secciones triangulares largas. Para las plumas de las alas tomamos en cuenta lo visto en páginas anteriores.



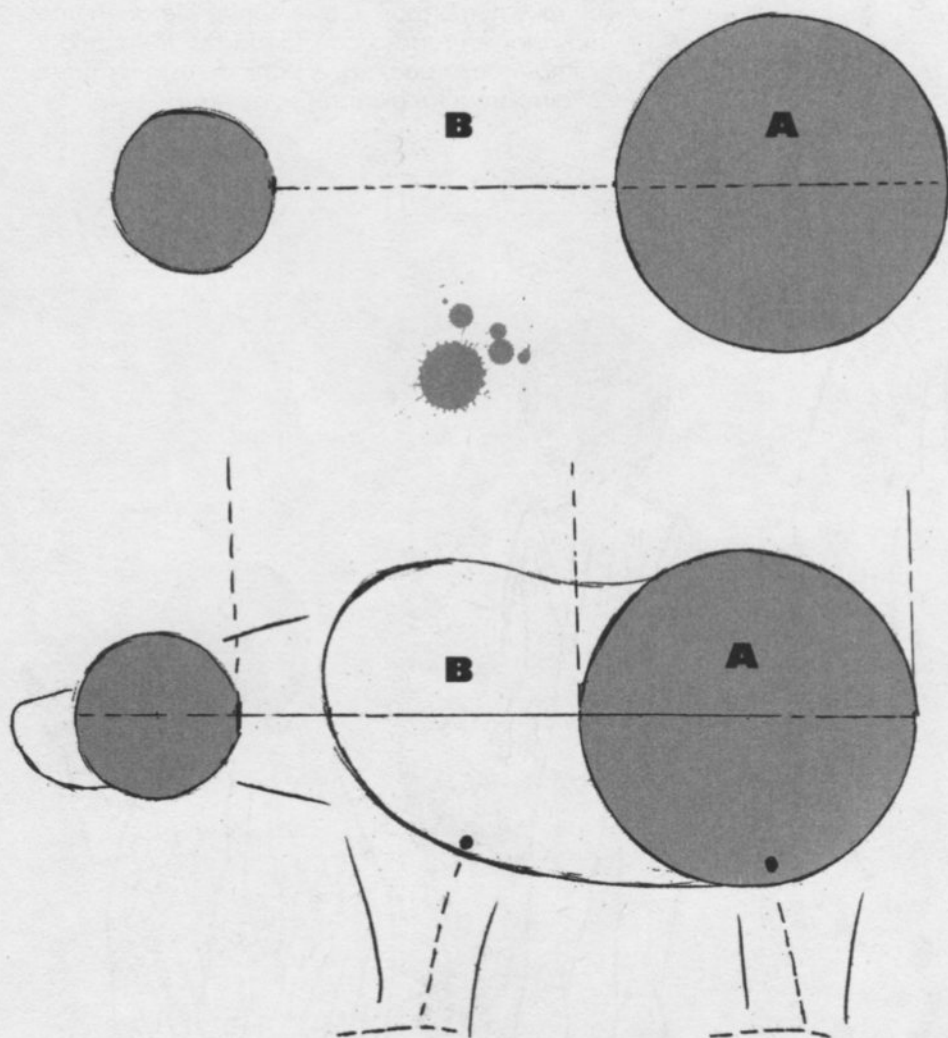
Muchos animales al añadirseles alas cambian radicalmente su apariencia. Pegaso es un clásico caso de un animal con alas. Aunque físicamente las alas de un Pegaso tendrían que ser más grandes de lo que se dibujan para que pudiera volar, ésta no es una limitación para la imaginación. A un caballo (como el visto anteriormente) añadimos una base esquelética de alas sobre su cuerpo, a la cual posteriormente colocamos las plumas siguiendo las reglas vistas en páginas anteriores.



Como lo dijimos, las aplicaciones de dibujar alas son muy numerosas. A este "ángel" le diseñamos unas alas en reposo con forma de "Z", como lo hicimos con la paloma. A partir de esta forma de "Z" dibujamos las plumas.

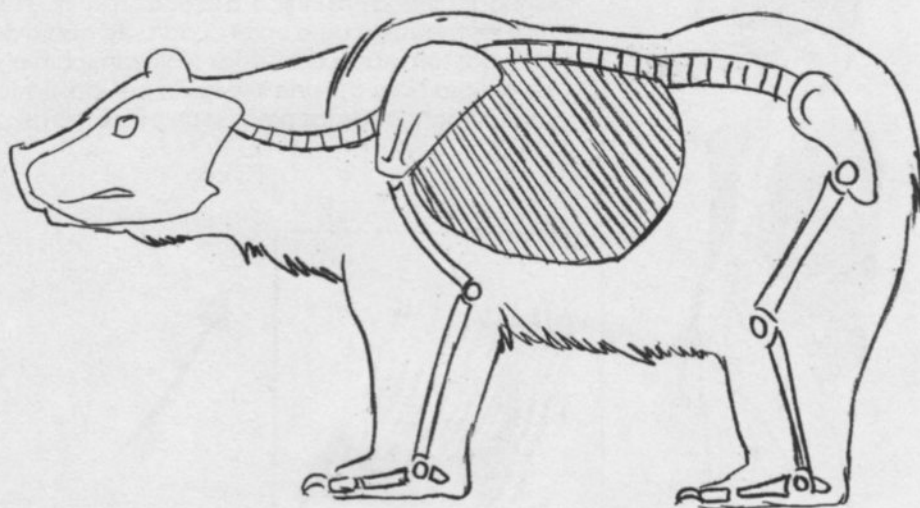


DIBUJANDO UN OSO

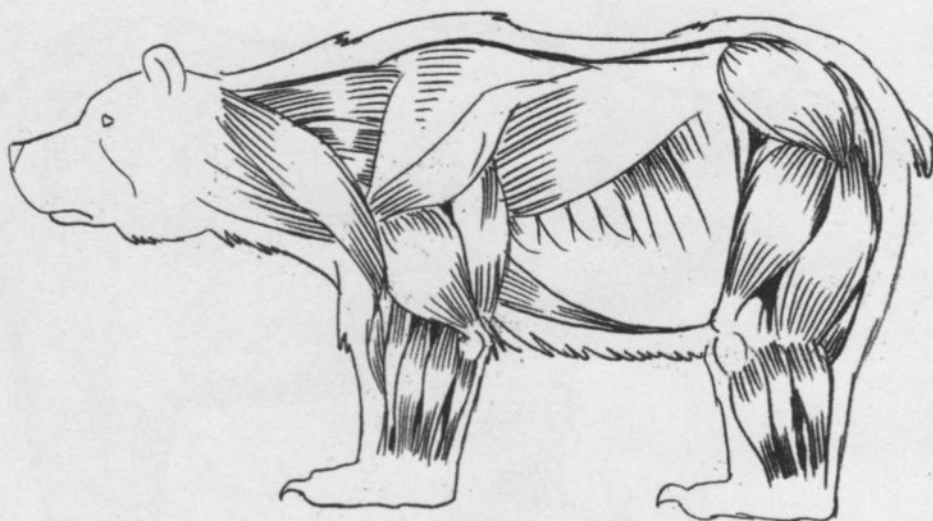


Para facilitar el dibujo del oso trazamos una línea punteada donde A y B miden lo mismo. La sección A la usamos como el diámetro de un círculo (la cual será la parte trasera del oso), y a partir de la punta de la sección B dibujamos un pequeño círculo que será la cabeza. En la figura de abajo trazamos un pequeño cuello para el oso detrás del círculo de la cabeza, y a la sección A le añadimos una forma semicircular que en conjunto con la B parece un mango. Al círculo de la cabeza le añadimos lo que será la trompa del oso; y al cuerpo (con forma de mango), las dos patas que son algo cortas.



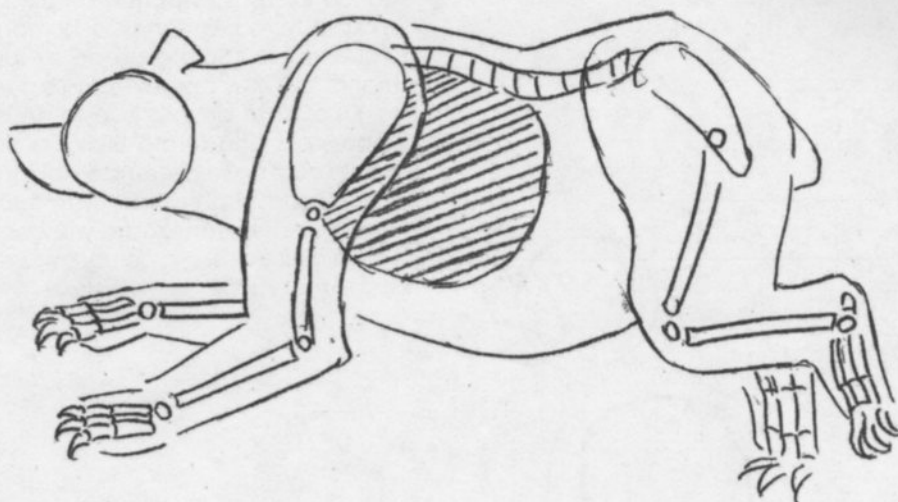


Después de definir la forma general del oso, dibujaremos los otros aspectos importantes de su anatomía que son su esqueleto y su musculatura. En el esqueleto una diferencia notable con respecto a los otros animales es que los pies no parecen estar de punta, sino que pisan de manera similar a la del ser humano. En cuanto a la musculatura puedes ver que básicamente es muy similar a los otros animales, sólo que ahora cada músculo es más desarrollado por la misma naturaleza robusta del oso.

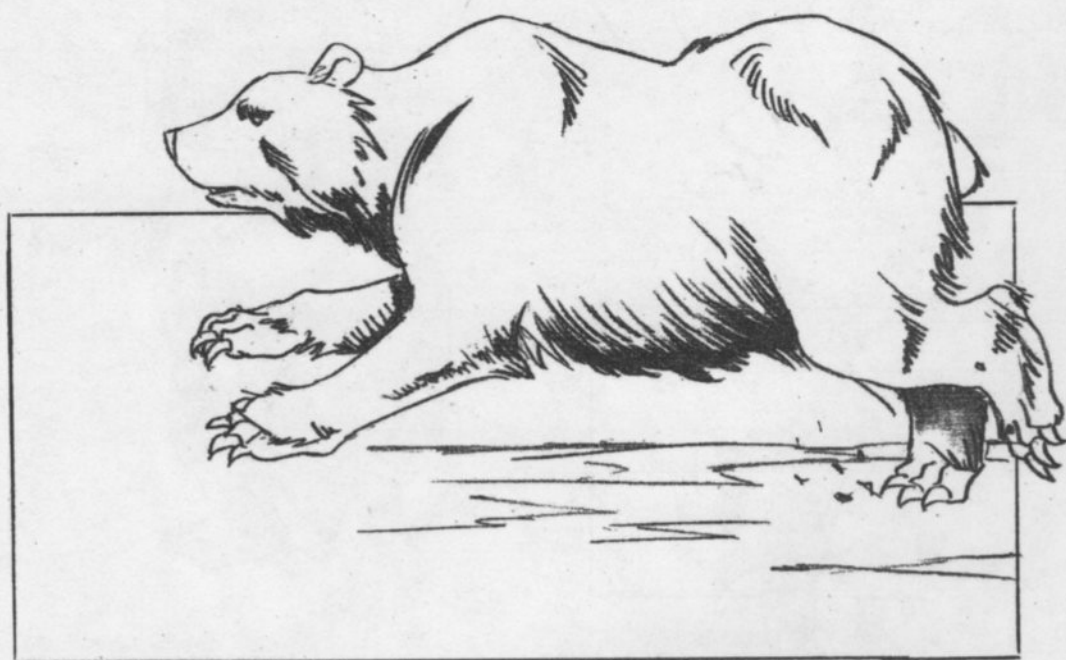


Para dibujar el cabello de algún animal que es muy lanudo, haremos uso de líneas como en el cuadro de arriba. La flecha nos indica la dirección en que dibujamos las líneas; o como en el cuadro de abajo donde las líneas son más curvas, éstas se trazan sobre el cuerpo del oso para dar una impresión peluda. Basta con aplicar más donde las áreas sean más oscuras.

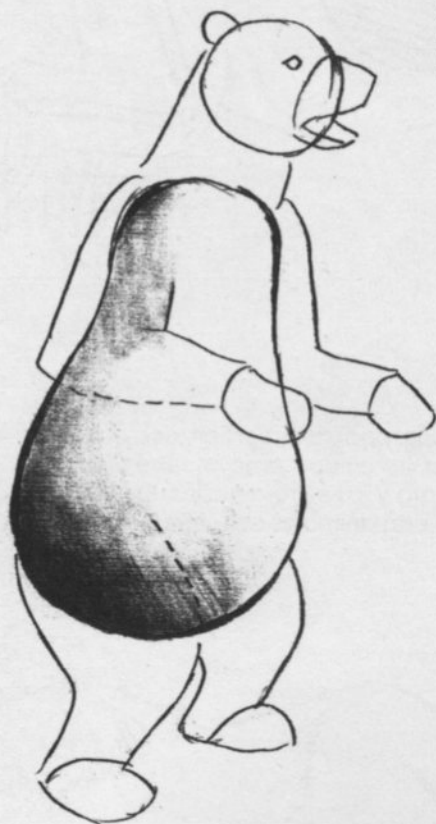




Moviendo el esqueleto base del oso, podemos comenzar a darle acción. Puedes ver en la figura de arriba cómo se mueve ligeramente la columna, el omóplato y las extremidades. Esto es una aplicación de lo que hicimos con animales anteriores.



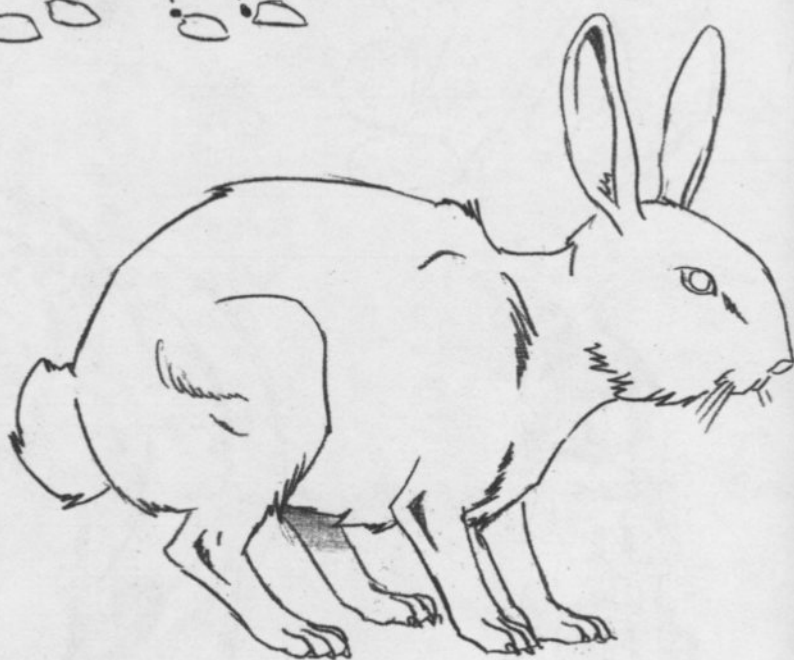
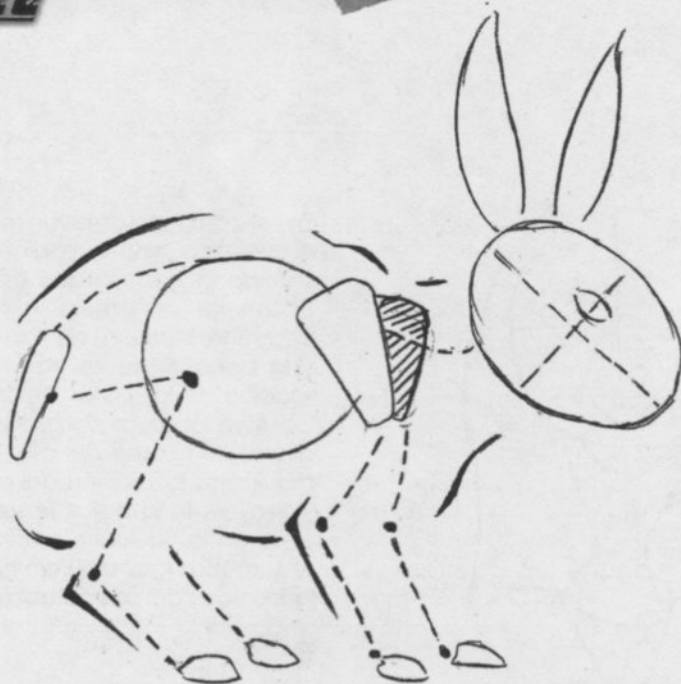
Cuando los osos se ponen de pie tienen una forma similar a la humana, porque la estructura ósea de sus pies y manos son muy parecidas a las nuestras. En el caso del oso puesto de pie puedes usar una forma similar a una pera (la cual no se diferencia del mango que usamos antes). De esta figura dibujamos las extremidades y la cabeza para delinear el oso de una manera fácil de recordar.



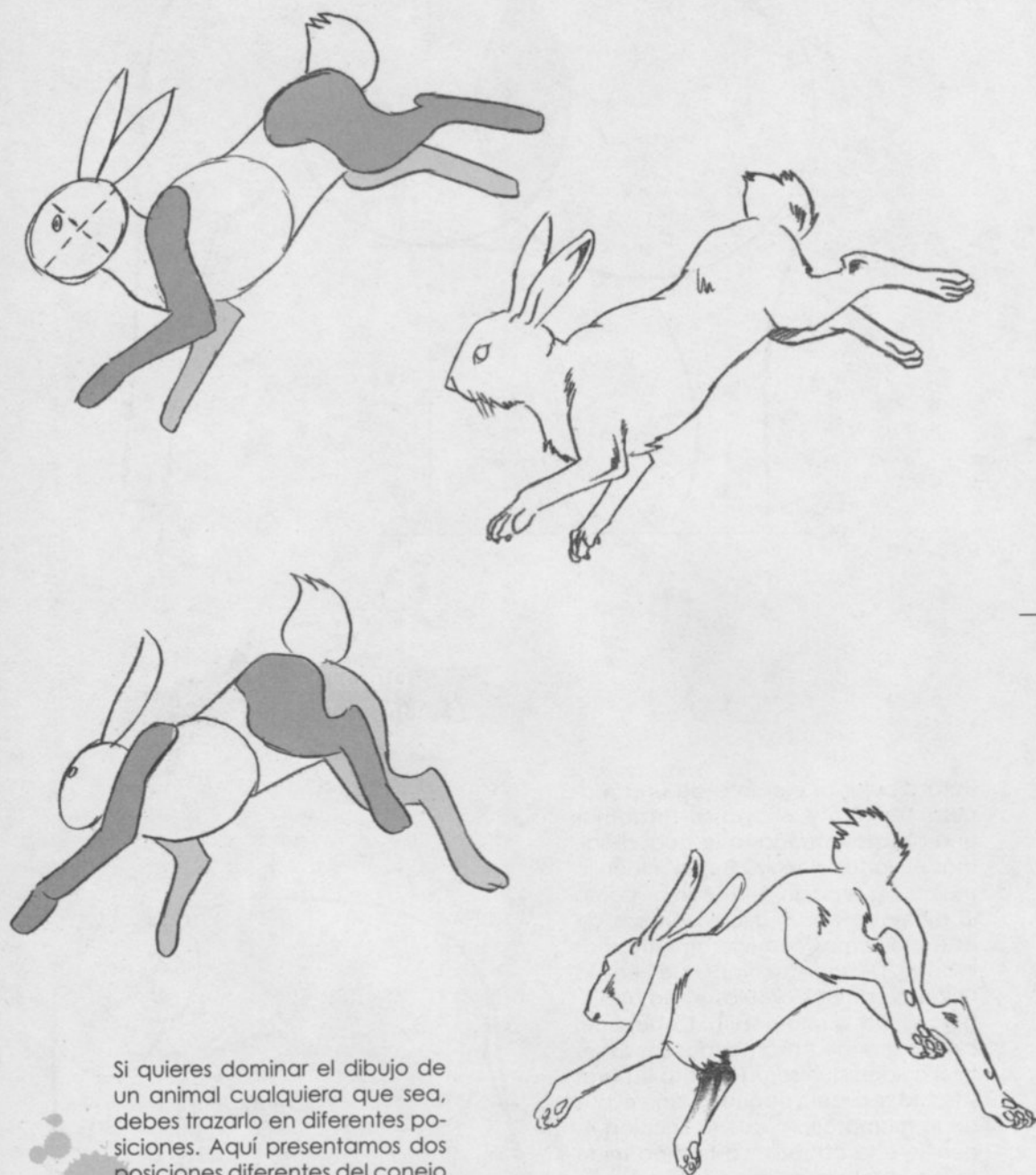


En este oso no usamos un método esquelético, sino que dibujamos primero la cabeza que es prácticamente un círculo, más una pequeña sección de las orejas y la boca. Después trazamos la sección de las patas delanteras. Observa las líneas punteadas a la altura del cuerpo del oso. Luego dibujamos la sección del cuerpo y finalmente la patas traseras. Siguiendo la figura en estos pasos te será mas fácil dibujar una figura como la del oso de abajo.

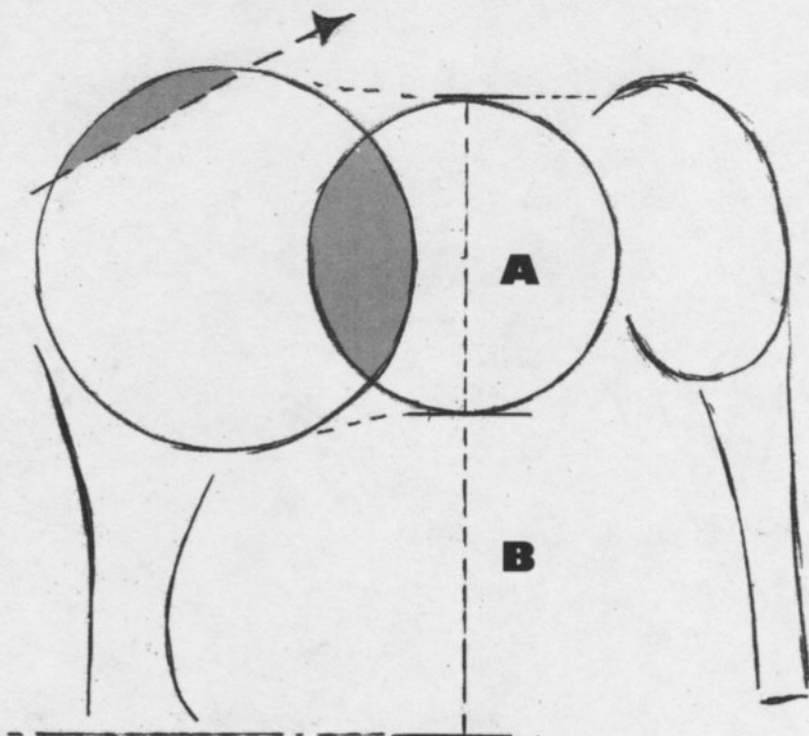




La estructura del conejo es una variación más de proporción de los principios del dibujo animal. Las bases son prácticamente iguales a la de los ejemplos antes vistos. Para la cabeza usamos una elipse. El ojo dentro de la cabeza lo ubicamos a partir de las líneas de referencia que dividen a la elipse por la mitad. Observa cómo la rodilla de la liebre está dentro de su caja torácica (simulada con un óvalo), cosa que no sucede en otros animales. Fuera de esto sólo debes poner atención en los acabados.

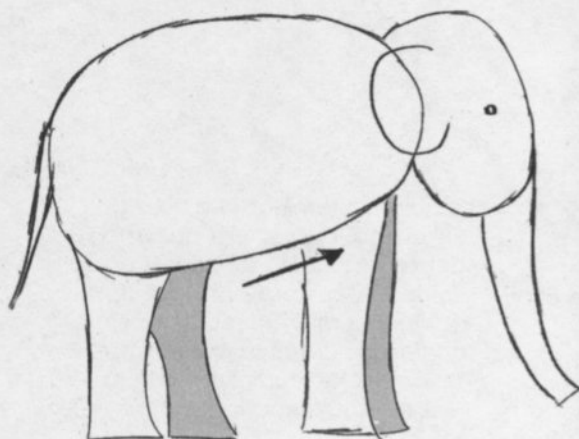


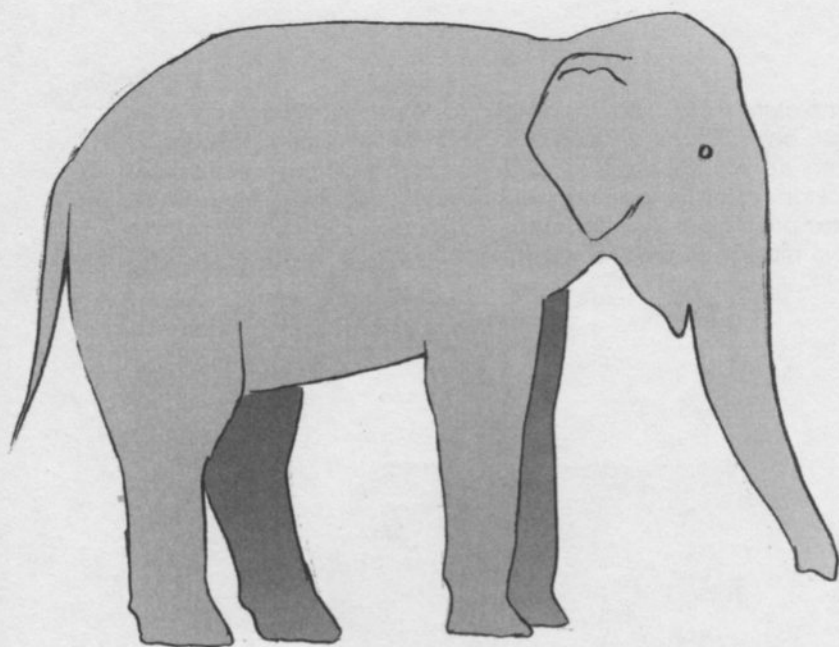
Si quieres dominar el dibujo de un animal cualquiera que sea, debes trazarlo en diferentes posiciones. Aquí presentamos dos posiciones diferentes del conejo corriendo. Observa que las bases sobre las cuales los dibujamos son muy sencillas.



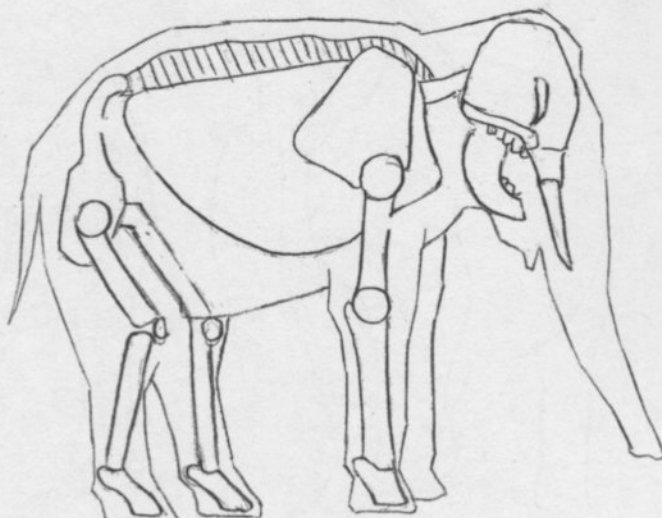
DIBUJANDO UN ELEFANTE

Para dibujar al elefante de una manera sencilla y en pasos, trazamos una línea punteada, a la cual dividimos en la sección A y B que miden lo mismo. La sección A la usamos como el diámetro de un círculo. Detrás de éste dibujamos otro ligeramente más grande. Debes observar que en la unión de ambos círculos exista una figura similar a una pepita. Debajo del círculo grande trazamos dos líneas semicirculares que serán la pata trasera; y frente al círculo pequeño, una elipse de la misma altura que la sección A, que será la cabeza. La trompa mide más o menos lo mismo que la sección A. A partir de estas figuras, dibujamos la forma básica del elefante como en la ilustración de abajo.

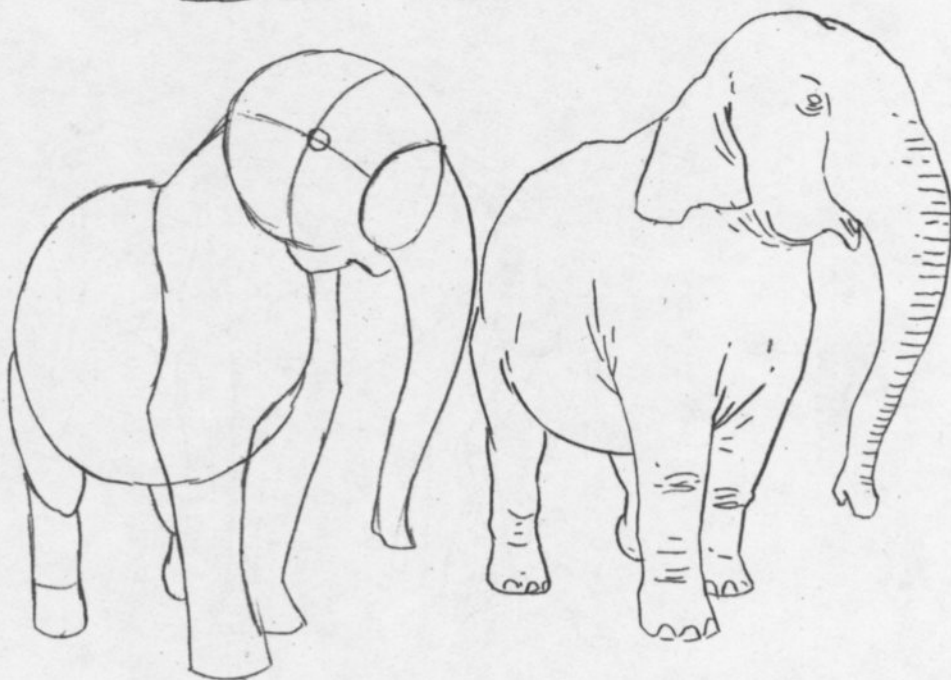
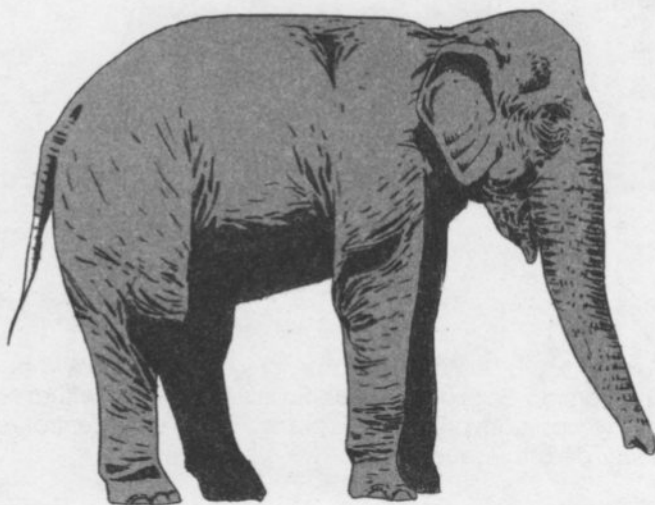




Detallamos un poco la figura de la página anterior y así obtenemos la silueta de nuestro paquidermo amigo. En la parte de abajo trazamos la estructura ósea del elefante de manera simplificada, la cual nos permitirá moverlo mientras respetemos las proporciones de este esqueleto.



Al mismo elefante lo dotamos de contraste por medio de luz y sombra. Este animal tiene en su piel un sinfín de arrugas y pliegues. El conjunto de ellos genera un juego de sombras muy interesante. Muchos animales tienen una piel parecida. Dibujar el elefante te será una práctica muy edificante. Abajo, otro ejemplo. Recuerda que sólo dibujando mucho y disfrutándolo lograrás ver mejoras en tu nivel.





DibujArte **Book**

db_book@vanguardiaeditores.com

TOMO 9 **Animales**

DIRECTORIO

Editor Responsable
Juan Antonio Flores Valdovinos

Director Área de Dibujo
Isac e Isaú Escorza

Dirección y Realización de Publicación
Hermanos Escorza

Diseño y Calidad Digital
Paolo Fiorentini

Corrección de Estilo
Guillermo Ríos Bonilla

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores V.
Dirección Administrativa

Miguel Angel Ruiz
Dirección de Operaciones
Adriana Villalobos
Asistente

Verónica Maldonado
Dirección de Circulación



SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
Luis García León
Marca 1323-0-100
Ext. 103
luisgl@vanguardiaeditores.com

SUSCRIPCIONES
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Lourdes Nuñez y/o
Rafael Esquivel
Marca 1323-0-100
Ext. 111 y 112
www.vanguardiaeditores.com





DibujArte **Book**

DICIEMBRE 2007

